JM® ALBUM

GIOCATTOLI ROBOT

GIOCATTOLI ROBOT

DESIDERATI DA PICCOLI, COLLEZIONATI DA GRANDI!

SE CE L'HAI SEI RICCO! TUTTE LE QUOTAZIONI DEI GIOCATTOLI PIÙ RARI

Goldrake, Mazinga, Jeeg, Daltanious e tutti gli altri!

SUPER ROBOT FACTORY
I robot di Popy: i più ricchi di dettagli e con maggiore qualità

JUMBO MACHINDER
La serie di giocattoli giganti che ha conquistato gli anni '70

SUPER LEGA CHOGOKIN
La rivoluzione dei Super Robot in metallo

I PRODUTTORI TOP
Da Nomura a Takatoku, scopri i loro capolavori

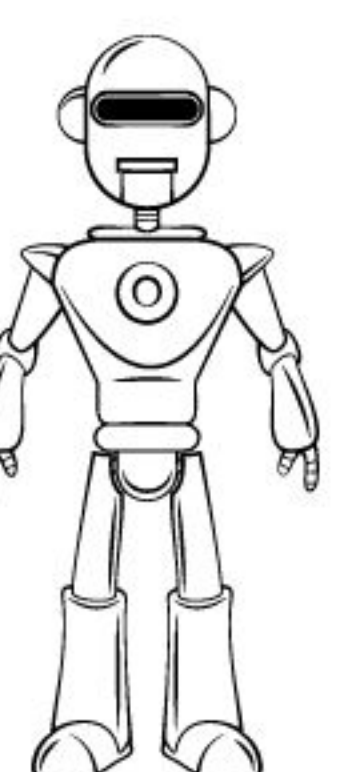
Sprea COMICS

CHIEDIMI SE SONO FELICE...

Da bambino li desideravo, oggi li racconto. E, vi prego, non chiamiamoli robottoni...

Quando si è bambini, non c'è limite ai propri desideri. Tutto sembra a portata di mano, basta crederci. Purtroppo, non tutti i sogni fanciulleschi si tramutano poi in realtà. Capita di dover riporre nel cassetto molti di quei desideri. Alcuni, con il trascorrere del tempo, si diradano fino a scomparire ma altri, di tanto in tanto, tornano prepotentemente d'attualità. Da bambino bramavo il Trider G7 della Ceppiratti. Adoravo l'anime e mi immaginavo spesso alla guida di quel fantastico robot che spiccava il volo da un parco giochi molto simile a quello del mio piccolo paese. Ricordo di aver scritto diverse letterine a Babbo Natale, evidenziando, più volte, l'indirizzo corretto di casa mia affinché non consegnasse il "mio regalo" a qualcun altro. Tanto impegno per nulla, visto che il Trider G7 non si è mai materializzato tra le mie mani, né a Natale né in altre ricorrenze. Sono arrivati altri regali, indubbiamente molto apprezzati ma, inutile nasconderlo, avrei tanto voluto quel favoloso Trider G7 dai colori sgargianti. Crescendo, sono stato rapito da altri interessi. Per fortuna, il destino ha voluto essere benevolo o, forse beffardo. A distanza di tanti anni, quella lacuna infantile l'ho colmata personalmente: ad una fiera, eccolo lì, il Trider G7 tanto desiderato da piccolo. Questo lungo aneddoto personale per spiegare il perché, quando mi è stato proposto di confezionare uno speciale dedicato interamente ai giocattoli robot anni '70 e '80, non avrei mai potuto rifiutare. Il fascino di quei meravigliosi robot è unico, speciale, senza tempo. Per realizzare un prodotto di qualità, mi serviva il compagno di avventura perfetto. "Ciao Fabrizio (Modina), sono Fabrizio (Ponciroli)... Senti te la sentiresti di realizzare insieme uno speciale sui giocattoli robot?". Il resto è storia, anzi è ciò che avete tra le mani... Non importa se siete collezionisti estremi o semplici nostalgici, lo speciale che avete deciso di acquistare è un omaggio al bambino che ancora alberga nel vostro io più profondo. Sono certo che, sfogliando le pagine a seguire, vi imbatterete in diversi giocattoli che avete posseduto o desiderato durante la vostra infanzia. C'è chi dice che la nostalgia è come un frutto agrodolce. Non so se sia vero ma preparatevi a fare i conti con il vostro passato, con emozioni tanto intense quanto destabilizzanti. Molti dei giocattoli robot che state per ammirare sono vecchie conoscenze che avete semplicemente riposto nel vostro cassetto tanti anni fa. Buona lettura. Non ci conosciamo ma sono certo che avevamo gli stessi desideri.
PS Hai visto Fabrizio (Modina)? Non li ho mai chiamati "robottoni".

@spreacomics
@sprea comics
redazione@spreacomics.it

Sommario

Editoriale
003 CHIEDIMI SE SONO FELICE...

Da giocattolo a opere d'arte
006 COLLEZIONARE SUPER ROBOT

Direttamente dalla TV
008 DAGLI ANIME AI GIOCATTOLI

I primi della storia
018 ARCHEOLOGIA DEL GIOCATTOLO: TIN TOYS

Soft & Vinyl
020 ANTE METAL: SOFUBI

Grazie Mazinger Z
022 CHŌGOKIN, LA SUPER LEGA

Articoli da sogno
024 DOVE NASCONO I SUPER ROBOT: POPY

Non solo Popy
034 TAKATOKU E GLI ALTRI COMPETITOR

Non solo Jeeg
042 ATTRAZIONE MAGNETICA: TAKARA

I marchi minori
046 GLI OUTSIDER

Le serie dal vivo
050 TOKUSATSU!

Le dimensioni contano
054 LARGER THAN LIFE: JUMBO MACHINDER

Le basi segrete
060 CASA DOLCE CASA: LE BASI DEI SUPER ROBOT

Animali fantastici
066 MECHA ZOO

Trasformazioni
070 GATTAI & HENKEI

Un tocco di realismo
074 DA SUPER A REAL

Arrivano i Transformers
079 EVOLUZIONI NATURALI: DAI SUPER ROBOT AI TRANSFORMERS

Oltre il Giappone
084 MADE IN ITALY E U.S.A.

Negli anni Novanta
094 L'EREDITA' DEI SUPER ROBOT: YŪSHA ED ELDRAN

Collezionismo moderno
100 RITORNO AL PASSATO: IL REVIVAL DEI SUPER ROBOT

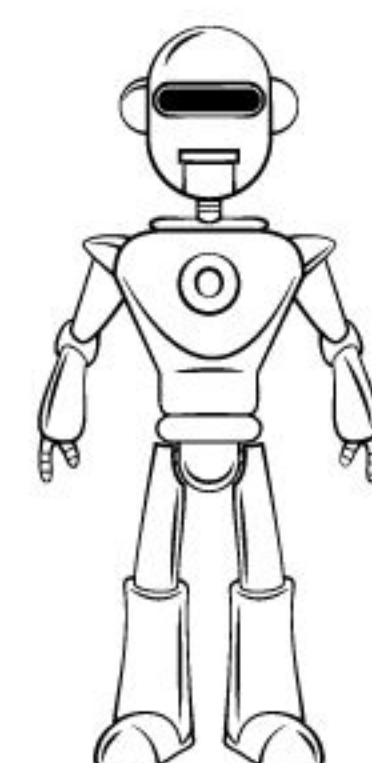
Le confezioni
104 CON SCATOLA O SENZA?

L'intervista
108 L'ANGOLO DEI (BEI) RICORDI

Mercato
112 LE QUOTAZIONI

Certificato PEFC
Questo prodotto è realizzato con materia prima da foreste gestite in maniera sostenibile e da fonti controllate
PEFC
PEFC/18-31-379
www.pefc.it

NOI RISPETTIAMO L'AMBIENTE! Questo volume è stato stampato su carta certificata PEFC, proveniente da piantumazioni a riforestazione programmata e perciò gestite in maniera sostenibile

A cura di Fabrizio Modina

COLLEZIONARE SUPER ROBOT

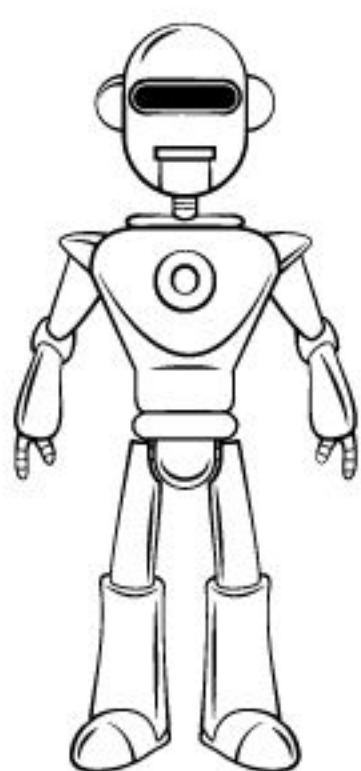
I giocattoli di ieri sono diventati oggetti del desiderio di oggi: l'arte del collezionare, tra l'operazione nostalgica, lo spirito conservativo e l'investimento economico.

Gli anni Settanta, in Italia, hanno rappresentato un periodo rivoluzionario in materia di intrattenimento per il pubblico infantile, in età scolastica e prescolastica. La generazione precedente era cresciuta con suddivisioni di genere estremamente rigide, congelate in una canalizzazione schematica in cui la squadra azzurra si immedesimava negli scontri tra cowboy e indiani e quella rosa nella simulazione delle attività materne, avendo a disposizione poco più di una manciata di approssimativi soldati e bambole dall'aspetto vagamente sinistro. L'arrivo dei super eroi Marvel, pubblicati dall'Editoriale Corno a partire dal 1970, segna la prima svolta verso un genere fantastico non ancora particolarmente popolare tra i ragazzi italiani, miscelando le carte in tavola, oltretutto, con la presenza di personaggi extra-ordinari di sesso sia maschile che femminile. Ma è nel biennio 1977/1978 che si registra la svolta epocale, con l'uscita sui grandi schermi di "Star Wars" e la trasmissione televisiva della serie di animazione giapponese "UFO Robot Grendizer", rinominato "Atlas UFO Robot". Entrambe le opere, non solo concorrono a plasmare un nuovo immaginario collettivo dei giovani, ma aprono anche all'importazione dagli U.S.A. e dal Giappone di nuovi format di giocattoli dal design innovativo e dalle possibilità di gioco praticamente infinite.

Questa storia inizia quindi da qui, da qualche Natale o compleanno di fine anni Settanta, quando i regali più desiderati hanno iniziato a chiamarsi Goldrake o Jeeg: in metallo, in plastica, in gomma o in cartoncino, poco importava, i nuovi protagonisti dei pomeriggi televisivi popolavano poco alla volta le case degli italiani, comparivano nelle vetrine dei negozi, nelle edicole, alla radio. Alcuni di buon prezzo e perfetti per essere nascosti nella cartella, altri molto costosi e riservati alle occasioni speciali. Creature magnifiche che si trasformavano, volavano nello spazio, inseguivano alieni e sogni. Qualcuno li ha dimenticati crescendo, altri li hanno conservati con cura, spesso senza neanche una valida ragione, come una forma di protezione inconscia verso coloro che ti sono cari.

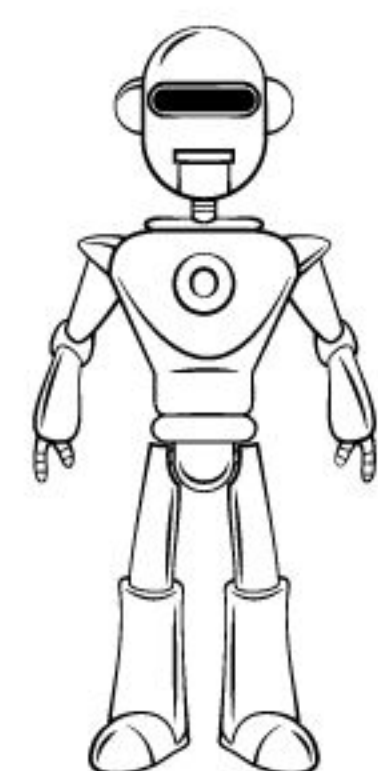
E così, decennio dopo decennio, quei giocattoli sono diventati icone e, separati dalla loro funzione ludica originaria, rappresentano oggi una sofisticata forma di collezionismo dai valori storici ed economici in crescita esponenziale. Se i vostri Super Robot non sono usciti incolumi dalle grandi battaglie di quei giorni lontani e li avete gettati senza troppi pensieri, allora questo volume ve ne farà seriamente pentire!

PEGAS (1975, Takemi), *collezione Fabrizio Modina*

© Vittorio Giannella

FABRIZIO MODINA

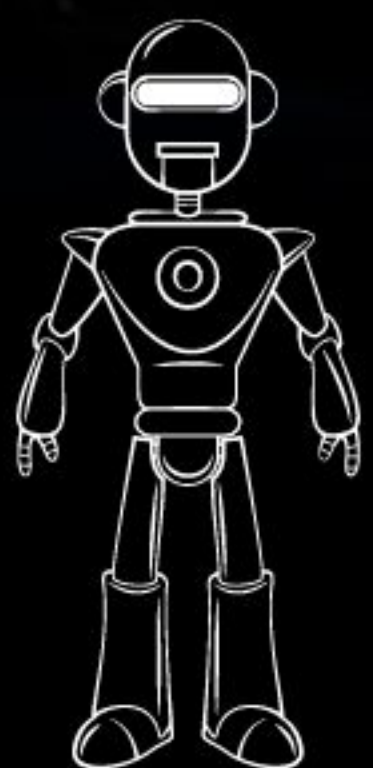
Si occupa contemporaneamente di didattica nel mondo del fashion design e di storia della Mitologia Moderna, che insegna all'Università di Torino e al Politecnico di Milano. Come collezionista e storico ha partecipato alla creazione delle mostre "Watch Me Move!" della Barbican Art Gallery di Londra e "Cose da un Altro Mondo del Museo Nazionale del Cinema di Torino", per il quale ha anche co-curato "Manga Impact, il mondo dell'Animazione Giapponese". Ha fatto parte dei comitati scientifici delle esposizioni "Kyoto-Tokyo, des Samouraïs aux Mangas" per il Grimaldi Forum del Principato di Monaco e "Giappone: dai Samurai a Mazinga" per Casa dei Carraresi di Treviso. Come co-curatore si è occupato di "Guerriere dal Sol Levante" (MAO, Torino), "Manga Heroes" (Fabbrica del Vapore, Milano), "Robot: The Human Project" (MUDEC, Milano) e "Diana, uno spirito libero" (Reggia di Venaria Reale). Per il Complesso del Vittoriano di Roma ha creato "Guerre Stellari Play", mostra-evento sulla storia di "Star Wars". Ha redatto le prefazioni dei manga della collana "Super Robot Collection", in partnership tra J-Pop, Tuttosport e Corriere dello Sport. La sua trilogia enciclopedica in tre volumi "Super Robot Files" è considerata l'unica nel suo genere a trattare il fenomeno dei giganti d'acciaio in una lingua occidentale. Dal 2022 è promotore e presidente della Fondazione M-Cube, creata per valorizzare e divulgare l'ingente patrimonio italiano riferito alla Mitologia Moderna, attraverso un percorso di ricognizione, archiviazione e conservazione sia sul piano fisico che virtuale. Nel 2024 è co-curatore e contributore per le mostre "The Myth of Super Heroes" al Comic-Con Museum di San Diego, U.S.A. e "Super Heroes" al NRW Forum di Düsseldorf, Germania.

FONDAZIONE M-CUBE

A cura di Emanuela Zilio

DAGLI ANIME AI

Nell'universo dei Super Robot creatività e marketing lavorano a stretto contatto. Scopriamo quanto i giocattoli siano stati fondamentali per portare sul piccolo schermo Grendizer e compagnia, e non viceversa!

Di norma, il rapporto tra opera e merchandising è rigorosamente consequenziale, spinto dalla logica di mercato di trarre il maggiore beneficio economico da un titolo di successo. I produttori di manga e anime (quindi gli artisti in primis e in stretta sequenza editori e studi di animazione) concedono i diritti di sfruttamento dei loro *characters* a licenziatari in vari campi, affinché la *property* sia declinata in infiniti prodotti, che vanno dalla figurina alla bibita, dal videogame all'abbigliamento, dalla musica al giocattolo. Le aziende licenziatarie investono somme considerevoli per acquisire i diritti di utilizzo dell'immagine dei titoli più noti (che garantiscono certezza degli introiti) e, talvolta, corrono il rischio investendo in opere neonate e ancora sconosciute al pubblico.

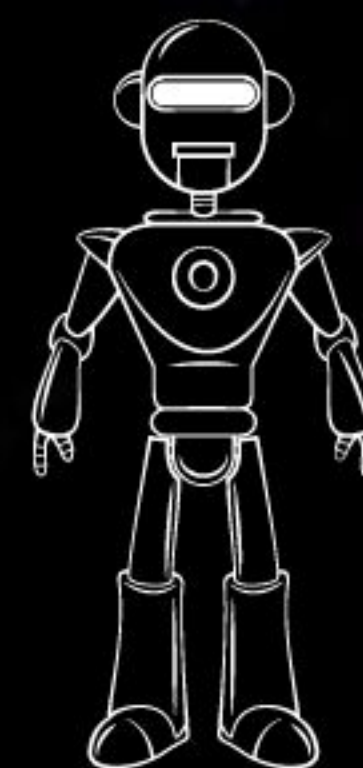
Nel caso degli anime, e, in particolare del genere *mecha*, le strategie del *licensing* e del merchandising assumono una forma più complessa: a partire dagli anni Settanta molti produttori di giocattoli e gadget hanno iniziato a investire negli studi di animazione, diventando quindi sponsor a tutti gli effetti. Questa tipologia di business ha innescato un fenomeno unico di sinergia creativo/commerciale che ha influito in maniera sostanziale nella creazione di gran parte delle serie di Super Robot. Le incredibili trasformazioni dei giganti d'acciaio, lunghissime sequenze ripetute ad ogni episodio per il piacere del pubblico, non solo permettevano un risparmio in termini di disegni da produrre (perché la stessa scena veniva rimontata in ogni episodio occupando un arco temporale di diversi minuti) ma soprattutto perché erano concepite per far vendere i modellini pro-

BLOCKER GUNDAN IV MACHINE BLASTER (ASTRO ROBOT CONTATTO YPSILON) ROBOCRESS, BULL CAESAR, THUNDAIOR, BOSS PALDER
Takemi, 1976, *Collezione Piero Delrivo*

UCHŪ MAJIN DAIKENGO
(Daikengo, guardiano dello spazio)
Takatoku, 1978, *Collezione Piero Delrivo*

GIOCATTOLI

dotti dallo sponsor. Quindi, più i giocattoli vendevano, più le aziende erano propense a investire nello studio. Quella che per il grande pubblico risultava come una scelta creativa, si trattava, invece, di un solido accordo commerciale.
L'esempio più eclatante di questo sistema è "Kōtetsu Jeeg", la cui paternità è comunemente riferita a Go Nagai e al suo studio Dynamic. La caratteristica principale del robot, ovvero l'assemblaggio magnetico, fu una imposizione dello sponsor Takara, che commissionò a Toei Doga un anime con protagonista un automa calamitato, riferito al prototipo giocattolo in fase di sviluppo. Il mangaka si occupò dunque del design, della storia e del contesto, ma non del concept di Jeeg, che proveniva, quindi, dal marketing.
I designer di Popy, Takara, Takatoku e delle altre aziende storiche, hanno dato forma tridimensionale ai disegni degli anime e, compatibilmente con le tecnologie dell'epoca, sono riusciti a ricreare la magia e la potenza dei Super Robot con estrema attenzione ai dettagli.

UCHŪ SENSHI BALDIOS
(Baldios il guerriero dello spazio)
Nomura, 1980,
Collezione Fabrizio Modina

GINGA SENPŪ BRAIGER
(Bryger)
Takatoku, 1981,
Collezione Fabrizio Modina

CHŌDENJI ROBOT COMBATTLER V
(Combatter)
Popy, 1976,
Collezione Fabrizio Modina

MUTEKI KŌJIN DAITARN 3
(Daitarn III)
Clover, 1978,
Collezione Fabrizio Modina

WAKUSEI ROBOT DANGUARD A
(Danguard)
Popy, 1977,
Collezione Fabrizio Modina

"TŌSHŌ DAIMOS"
("General Daimos") Popy, 1978,
Collezione Piero Delrivo

"Le incredibili trasformazioni dei giganti d'acciaio, lunghissime sequenze ripetute a ogni episodio per il piacere del pubblico, erano concepite soprattutto per far vendere i modellini prodotti dallo sponsor"

DAIKŪ MARYŪ GAIKING
(Gaiking il robot guerriero)
Popy, 1976, *Collezione Piero Delrivo*

GETTER ROBOT G
(Jet Robot) **GETTER DRAGON, GETTER LIGER, GETTER POSEIDON**
Popy, 1975,
Collezione Piero Delrivo

GREAT MAZINGER (Il Grande Mazinger)
Popy, 1974, *Collezione Piero Delrivo*

CHŌGATTAI MAJUTSU ROBOT GINGAIZER (Ginguiser) **GRANFIGHTER** – Takemi, 1977, *Collezione Piero Delrivo*

"Go Nagai si occupò del design, della storia e del contesto, ma non del concept di Jeeg, che proveniva, invece, dal marketing"

UCHŪ TAITEI GOD SIGMA
(God Sigma) Popy, 1980,
Collezione Piero Delrivo

UFO ROBOT GRENDIZER
(Atlas UFO Robot) Popy, 1975,
Collezione Piero Delrivo

TŌSHI GORDIÀN
(Gordian) Popy, 1979,
Collezione Piero Delrivo

KŌTETSU JEEG
(Jeeg robot d'acciaio) Takara, 1975,
Collezione Piero Delrivo

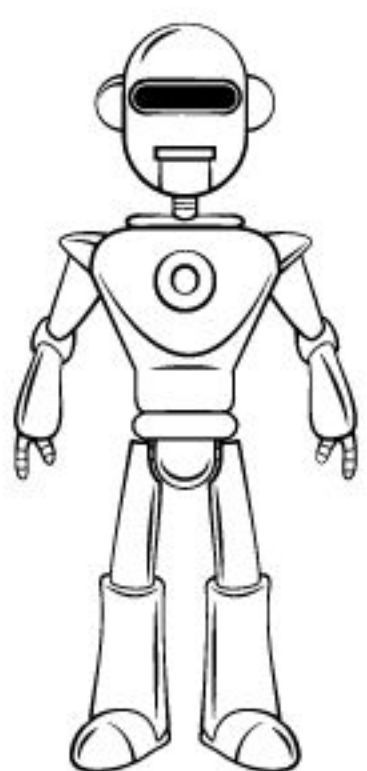
KIDŌ SENSHI GUNDAM
(Gundam) Clover, 1979,
Collezione Fabrizio Modina,
Autografato da Yoshiyuki Tomino!!

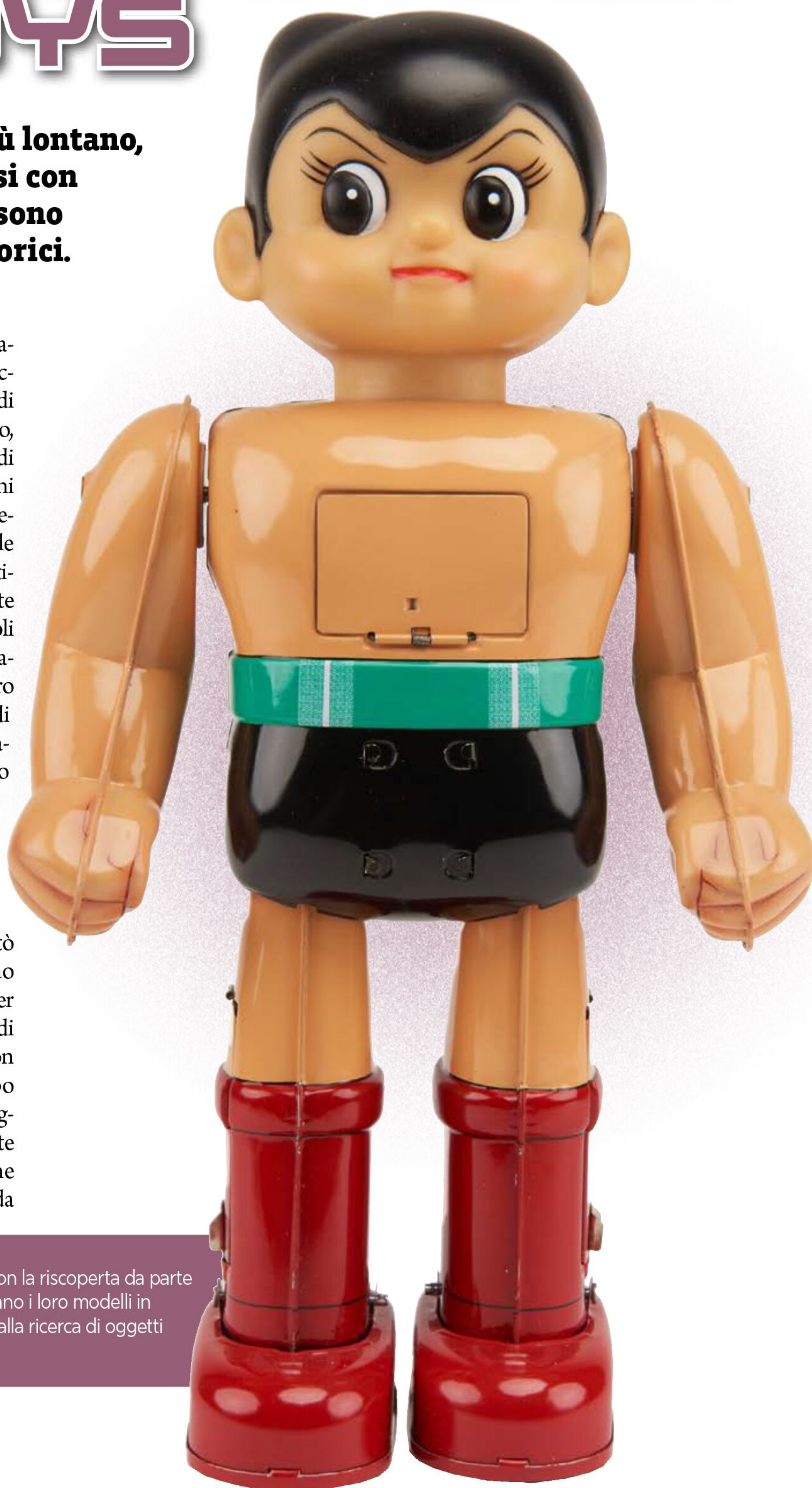
MAZINGER Z (Mazinga Z)
Popy, 1973, *Collezione Piero Delrivo*

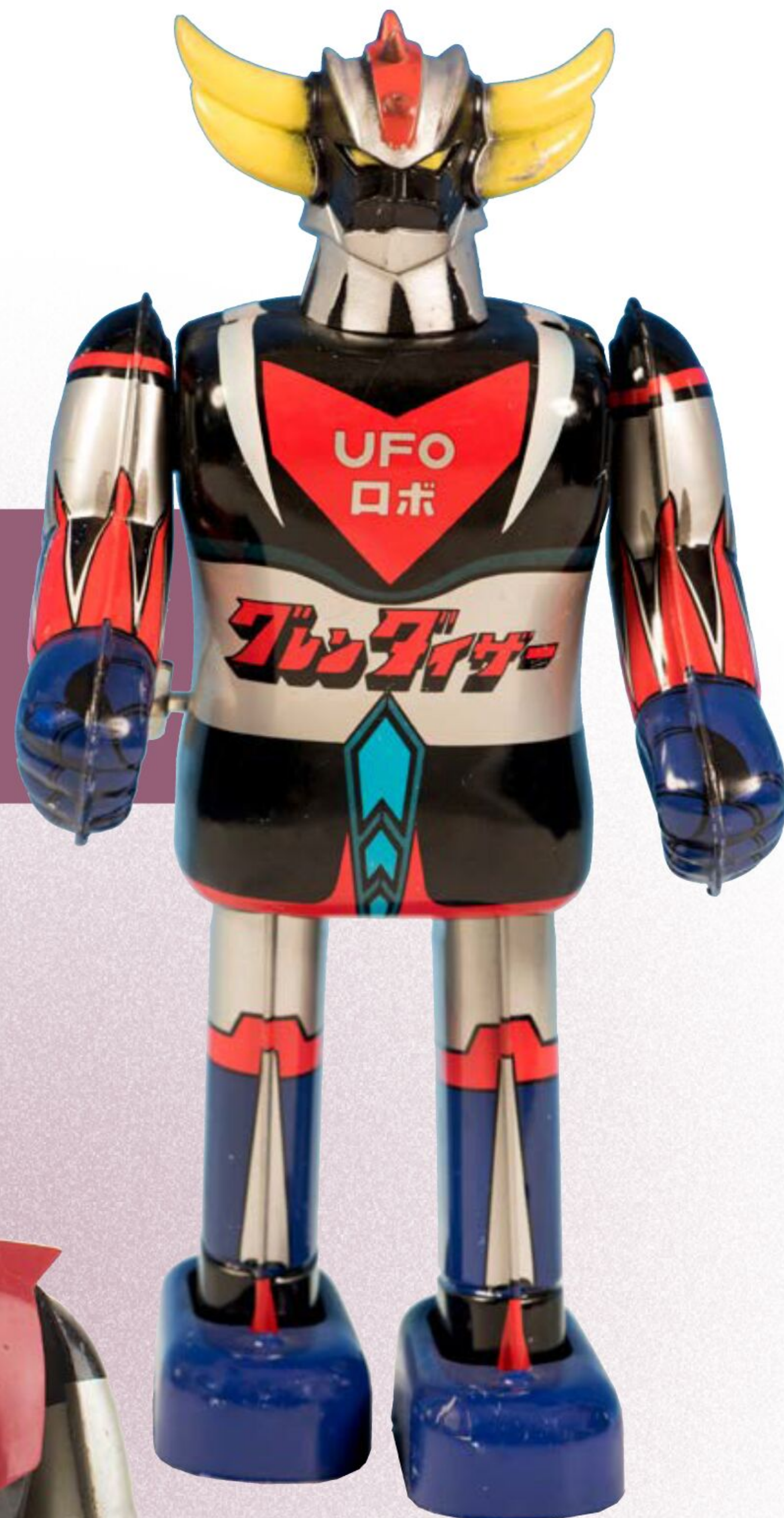
MUTEKI ROBOT TRIDER G7
(Trider G7) Clover, 1980,
Collezione Fabrizio Modina

GETTER ROBOT
GETTER 1, GETTER 2, GETTER 3
(Space Robot) Popy, 1974,
Collezione Piero Delrivo

A cura di Piero Delrivo

ARCHEOLOGIA DEL GIOCATTOLO: TIN TOYS

Testimoni di un tempo sempre più lontano, i giocattoli di latta sono scomparsi con l'arrivo dei Super Robot, ma oggi sono considerati veri e propri tesori storici.

Gli antenati dei Super Robot erano creature semplici e ingenue, con grandi occhi trasparenti, delicate antenne e piedi sproporzionati che passo dopo passo, con incedere lento ma solenne, permettevano loro di avanzare verso il futuro. Per un bambino degli anni Trenta del '900, la Luna era ancora remota e misteriosa, la tecnologia una miscela affascinante di molle e transistor e i robot buffi compagni di viaggi fantastici. Quest'epoca, che ci appare oggi incredibilmente lontana, è ricordata per gli "old toys", vecchi giocattoli finiti di diritto nei musei per via della loro estrema rarità, sopravvissuti di un mondo "antico" che con la loro ruggine e le imperfezioni narrano in silenzio storie di bambini felici. Questo mondo "primitivo" era dominato dalla latta, materiale solido e duttile, che attraverso piegatura o formatura, dava vita ad automi, astronavi, aerei e automobili, molti dei quali dotati anche della capacità di muoversi mediante carica a molla o batteria. Inizialmente creati negli Stati Uniti, dopo la Seconda guerra mondiale il nucleo principale della produzione dei "tin toys" (giocattoli in latta) si spostò in Giappone, dove le fabbriche per armamenti furono convertite in innocue aziende dedicate al prodotto per l'infanzia. Nonostante il cinico paradosso, l'attività di queste manifatture, qualitativamente eccellenti e con costi inferiori a quelle americane, arrivò in poco tempo a sostituire il prodotto d'oltreoceano. Da sempre i soggetti erano concepiti dalle aziende, ma con il crescente successo dei manga e degli anime, comparvero le prime licenze, con Tetsuwan Atom e Tetsujin 28go a fare da

ATOM (1989, Billiken) – Già a partire dagli anni Ottanta, con la riscoperta da parte dei collezionisti dei tin toys, alcuni produttori storici rieditano i loro modelli in tiratura limitata, offrendo una "seconda chance" a chi era alla ricerca di oggetti ormai irreperibili.

TETSUJIN 28GO (1994, Osaka Tin Toy Institute) – In Giappone esistono alcuni importanti musei del giocattolo di latta e il più noto è certamente quello di Yokohama, fondato sull'enorme collezione di Teruhisa Kitahara. L'Osaka Tin Toy Institute è invece specializzato nella produzione di fedelissime copie di originali del passato.

GRENDIZER (1975, Popy) – A metà degli anni Settanta i pochi tin toys prodotti possedevano il malinconico fascino di un'epoca arrivata al crepuscolo.

apripista. Con l'introduzione del giocattolo in metallo, il chōgokin, i tin toys si avviarono verso un rapido declino e, nonostante alcuni tentativi di proporre i giganti robotici della TV anche in versione latta, la tipologia fu incapace di adattarsi alle forme complesse e avanzate dei nuovi beniamini dell'infanzia, e già a partire dalla prima metà degli anni Settanta, gli esemplari sparirono completamente dai negozi. Alcuni brand storici come Nomura tentarono di adeguarsi al cambiamento epocale proponendo loro versioni dei chōgokin, ma furono presto costrette a ritirarsi dal mercato poiché tecnologicamente inadeguate. Oggi i tin toys si collocano in una fascia del collezionismo di nicchia, sia per la scarsa reperibilità che per le quotazioni inaccessibili, decine di volte superiori a quelle dei chōgokin più costosi. Ci guardano con i loro occhi inespressivi protetti da solide teche, opere d'arte che hanno perso una battaglia, ma vinto la guerra.

MAZINGER Z (1972, Popy) – È uno dei pochi soggetti a essere stato ritratto in tutti i materiali e formati possibili: in latta, vinile, gomma, PVC, chōgokin, jumbo machinder, model kit in plastica, DX chōgokin.

Tutte le opere appartengono alla collezione Piero Delrivo

A cura di Piero Delrivo

ANTE-METAL: SOFUBI

A giocare un'importante partita commerciale nel periodo di passaggio avvenuto nella prima metà degli anni Settanta tra il giocattolo in latta e quello in metallo, è sicuramente il prodotto in vinile morbido, destinato alla produzione di articoli economici e particolarmente duraturi.

Il polivinilcloruro, riscaldato e formato con stampi, è il materiale di base utilizzato per *figures* poco dettagliate e sommariamente verniciate a mano, codificate nel settore dei collezionisti come "sofubi", contrazione dei termini inglesi "soft" (morbido) e "vinyl" (vinile), dove la V diventa B per similitudine di pronuncia nella lingua nipponica (recentemente, alcuni produttori preferiscono utilizzare il termine più corretto "Sof Vi"). I sofubi hanno considerevolmente contribuito allo sviluppo del chōgokin, proprio perché, mentre si prestavano bene alla riproduzione di personaggi come Godzilla, Ultraman e tutti i loro nemici, si dimostrarono invece inadeguati a livello formale e concettuale a esprimere la metallica possanza

ASTROGANGER (1972, attribuito Masudaya) – Lo sfortunato Astroganger, trasmesso in Giappone quasi contemporaneamente a Mazinger Z e totalmente oscurato dal successo del Super Robot di Go Nagai, esiste in forma di giocattolo solo come sofubi, prodotto in due formati diversi. Questa versione, la più grande, non marchiata ma attribuita al marchio Masudaya, è oggi uno dei sofubi più rari nel settore dei mecha. *Collezione Fabrizio Modina*

MAZINGER Z (1972, Popy) – Nonostante tutte le rivettature e la vernice metallizzata, questo pregevole sofubi non ha potuto competere con le versioni chōgokin di Mazinger Z! *Collezione Piero Delrivo*

MAZINGER Z, APHRODAI A, KOJI KABUTO, SAYAKA YUMI (1972, Popy) – Mazinger e la sua compagna robotica, con rispettivi piloti, sono i protagonisti di questo rarissimo set Popy, virtualmente impossibile da trovare nella sua confezione, che, di consuetudine, veniva gettata subito dopo l'acquisto. *Collezione Piero Delrivo*

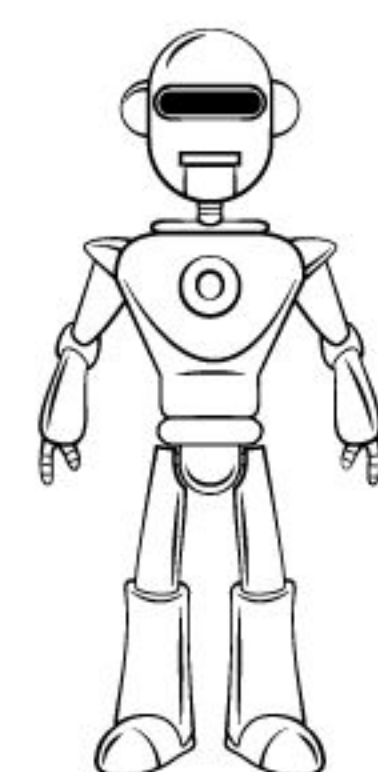
HIMIKA, IKIMA, AMASO, MIMASHI (1975, Onda) – Gli acerrimi nemici di Jeeg venivano venduti in buste singole prodotte da Onda, sussidiaria del brand Takara e specializzata in articoli di basso prezzo. Della stessa serie esistono anche Jeeg e Hiroshi Shiba.
Collezione Fabrizio Modina

GORDIAN "KONYA NO KETTO SET" (1979, Popy) – Esempio di set blisterato proposto come alternativa economica ai lussuosi chōgokin e oggi quotato più della versione in metallo.
Collezione Piero Delrivo

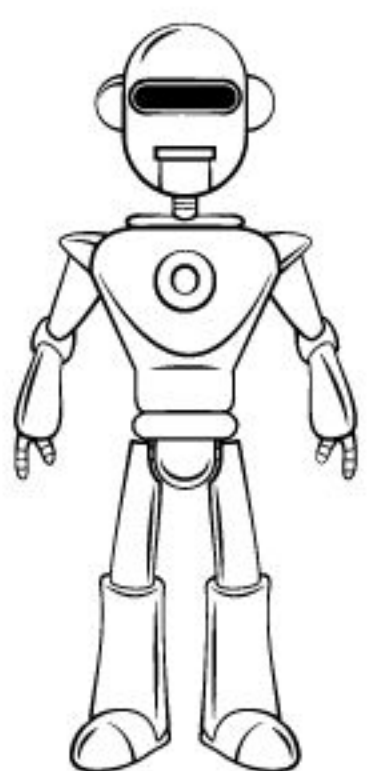
POSEIDON (1973, Popy) – L'assistente marino di Babel Nisei ("Babil Junior") è l'unico personaggio della serie ad avere una sua *figure*, che presenta verniciatura violacea più simile alla versione del manga, mentre nell'anime è grigio chiaro.
Collezione Fabrizio Modina

DUKE FLEED (1975, Popy) – Noto in Italia come Actarus, nome che consegue dall'edizione francese dell'anime, il pilota di Grendizer/Goldrake ci dimostra, nella sua versione sofubi, come la progettazione del merchandising anticipasse a volte il design dell'anime, come si nota dai colori della tuta, probabilmente variati dagli artisti dell'animazione a produzione della *figure* già completata.
Collezione Piero Delrivo

di Mazinger Z. Ciononostante, hanno continuato a essere proposti come versioni a basso prezzo dei Super Robot, spesso in confezioni regalo dove comparivano anche i loro piloti e antagonisti. I sofubi hanno mantenuto nel tempo la loro identità adattandosi allo sviluppo tecnologico, assurgendo a uno status simbolico che li rende un orgoglio manufatturiero rigorosamente giapponese. Nei giorni del revival del disco in vinile, riscoperto con curiosità e interesse dalle nuove generazioni, i sofubi possono raggiungere quotazioni di mercato impensabili il decennio scorso - sia nel vintage che nelle produzioni recenti - e quelle vecchie confezioni con blister, vendute cinquant'anni fa nelle edicole insieme ai manga, oggi sono contese dai collezionisti più esigenti.

A cura di Marco Olivotto

CHŌGOKIN, LA SUPER LEGA

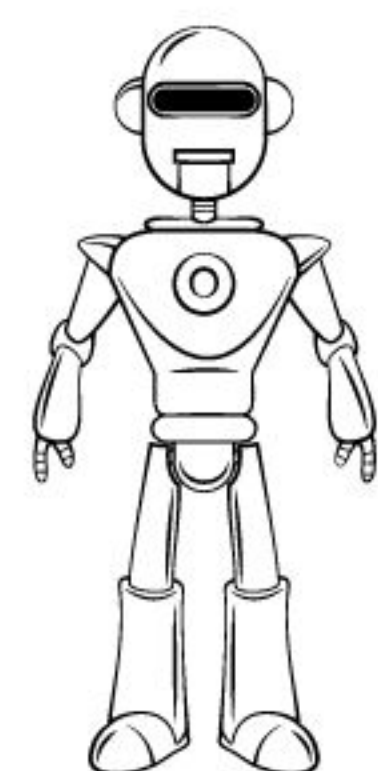
Con la creazione del primo giocattolo in metallo di Mazinger Z inizia l'era dei "chōgokin", un'espressione unica del design industriale nipponico.

Il successo travolgente di "Mazinger Z", sia del manga originale che della serie animata - prolungata oltre ogni aspettativa (si chiuderà con l'episodio 92 dopo un ciclo di trasmissioni di circa due anni dal 1972 al 1974) - induce la Popy, detentrice dei diritti per la produzione di giocattoli e merchandising vario, a tentare nuove strade produttive, vista l'altissima richiesta da parte della clientela e i frequenti sold out dei prodotti disponibili.

Tutta la gamma di personaggi in vinile, i "sofubi", che ritraevano Mazinger, le sue assistenti robotiche e i diabolici avversari, nonostante l'ottima performance commerciale, parevano mancare di un vero legame con i *characters* televisivi: troppo "morbidi" e approssimativi per riprodurre in maniera davvero credibile le forme lucide, imponenti e innovative (contestualizzate al 1972) dei giganti d'acciaio immaginati da Go Nagai. Inoltre, queste *figures* dai costi contenuti erano del tutto prive delle armi e congegni peculiari di Mazinger Z, primi tra tutti la navetta sganciabile Hover Pilder, gli stupefacenti Rocket Punch e il sistema di volo Jet Scrander, introdotto dal mediometraggio cinematografico "Mazinger Z Tai Devilman" (1973).

SOPRA Il primo *chōgokin* di Mazinger Z, noto tra i collezionisti per il suo codice di produzione GA-01. Il torso è un unico blocco di zama verniciata, alla quale sono state applicate le gambe e le braccia, moderatamente articolate, sempre in metallo. La testa, alquanto approssimativa, è invece in vinile. Per la prima volta compaiono i meccanismi di lancio a molla, che permettono di sparare i pugni in plastica antiurto e due missili nascosti sotto gli emblemi ribaltabili del petto. In vita, un adesivo che riporta il nome del personaggio. Questo giocattolo, che appare agli occhi di oggi estremamente rudimentale, rappresentava invece nel 1974 il massimo della tecnologia e del design industriale applicato ad un prodotto per bambini. Notare che l'immagine sulla scatola non è del *chōgokin* contenuto all'interno, bensì di un "Jumbo Machinder", altra tipologia di articolo uscita l'anno prima. Trovare oggi un GA-01 in perfetto stato e con la sua scatola è un'impresa titanica, perché ne sono rimasti pochissimi esemplari e queste rarità assolute hanno quotazioni che, a seconda del livello di conservazione, possono anche sfiorare i 30.000 euro. Nessun GA-01, nelle sue varie versioni, è mai stato importato in Italia e questo lo rende ancora più raro nel nostro Paese.
Mazinger Z con la sua confezione, collezione Piero Delrivo

Il concetto chiave che spinge il dipartimento R&D Popy nella giusta direzione per lo sviluppo di un nuovo prodotto si trova senza dubbio nell'epiteto che viene attribuito al Super Robot, *Kurogane no Shiro*, il castello d'acciaio, definizione che enfatizza l'indistruttibile Super Lega Z della quale è composto, che, nella narrazione di manga e anime, il geniale Prof. Juzo Kabuto, nonno del protagonista, estrae dal rarissimo metallo Japanium. Escludendo a priori la latta, incompatibile con il livello di dettaglio stimato, i tecnici optano per la zama, lega resistente e leggera (utilizzata anche per creare bottoni e fibbie) come materiale di base nella progettazione di un giocattolo in metallo che, per solidità e robustezza, possa idealizzare i migliori pregi del robot, rendendolo virtualmente indistruttibile come quello della TV. Vede così la luce nel 1974 il primo *chōgokin*, termine giapponese che indica la super (chō 超) lega (合金), *figure* articolata dal design rivoluzionario che diventerà nel tempo segno distintivo del marchio Popy/Bandai, oggetto del desiderio dei bambini degli anni Settanta e, cinquant'anni dopo, anche dei collezionisti adulti più esigenti.

A SINISTRA La seconda tiratura del GA-01 è arricchita con la presenza del Jet Scrander, il meccanismo alare che permette il volo a Mazinger Z, interamente in plastica e agganciabile alla vita.
Mazinger Z GA-01 versione 2, collezione Marco Olivotto

A DESTRA Considerando il ritmo convulso di vendite, il *chōgokin* di Mazinger Z viene ristampato più volte nello stesso anno e ad ogni edizione sono applicate delle migliorie.
La terza versione presenta una testa più dettagliata e slanciata e le gambe sono verniciate in oro anziché in argento. Ma la modifica più importante, dal punto di vista tecnico, è lo spostamento dei pulsanti di lancio dei Rocket Punch dalla spalla al braccio, caratteristica che rimarrà inalterata per tutte le produzioni successive della Popy.
Mazinger Z GA-01 versione 3, collezione Marco Olivotto

A DESTRA Il GA-01 viene riproposto nel 1979 per un'edizione speciale, con un design totalmente rinnovato, complici le evoluzioni tecnologiche intercorse dopo cinque anni. La testa è decisamente più dettagliata e presenta Hover Pilder removibile, il torso ha vita più sottile e le gambe sono più lunghe e affusolate. I due missili sul petto non sono più nascosti dagli emblemi (che perdono la cerniera ribaltante) ma fuoriescono liberamente.
Collezione Fabrizio Modina

A SINISTRA Tra il 1984 e il 1986 è ristampata la quarta versione del '79, alla quale viene affiancata un'edizione commemorativa interamente verniciata in oro lucido, una sorta di premio "Oscar" che Popy dedica a Mazinger Z, ai suoi fan e, perché no, anche a sé stessa, per un decennio di enorme successo commerciale.
Mazinger Z GA-01 versione 4 Gold, collezione Marco Olivotto

Di Fabrizio Modina

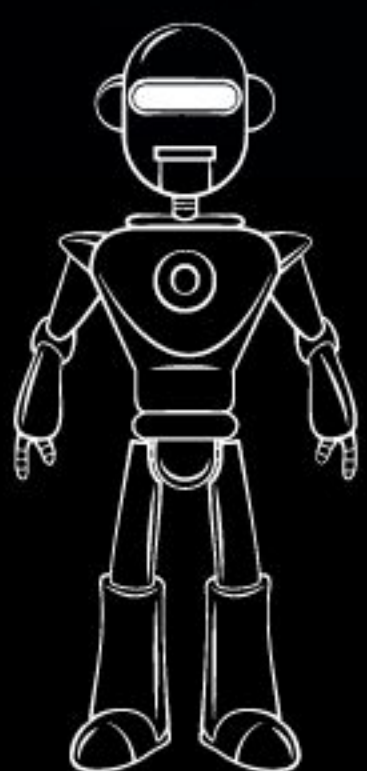
DOVE NASCONO I SUPER

Bandai crea nel 1971 una sussidiaria denominata Popy, dedicata alla creazione di giocattoli ispirati a personaggi sotto licenza.

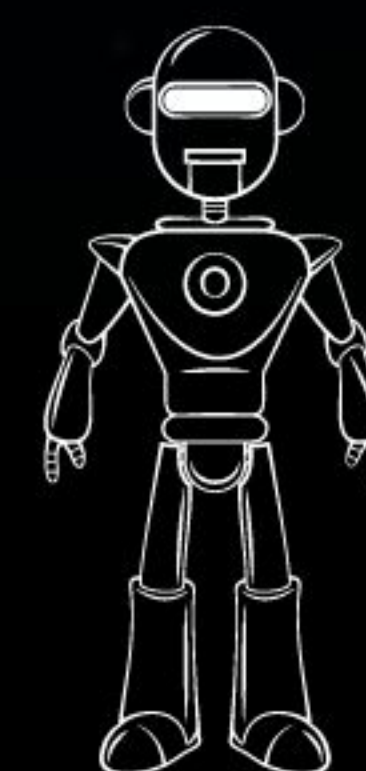
Fondata nel 1950 da Naoharu Yamashina, la piccola azienda di produzione di giocattoli di latta Bandai-ya (successivamente Bandai Co., Ltd.) nell'arco di pochi decenni ha visto crescere la sua attività in maniera esponenziale e già negli anni Ottanta rivaleggiava con i colossi americani del settore come Hasbro e Mattel. Con l'arrivo dei *characters* proposti dalla televisione e dai manga (a partire dalla seconda metà degli anni Sessanta), l'interesse del mercato dell'infanzia si sposta tutto in favore di personaggi i cui diritti d'immagine sono strettamente regolati dai rispettivi autori ed editori. Per gestire questa esigenza Bandai crea nel 1971 una sussidiaria denominata Popy, dedicata, appunto, alla progettazione e produzione di giocattoli ispirati a personaggi sotto licenze, le quali dovevano essere acquistate spesso a costi considerevoli. La fortuna di Popy è quasi immediata perché l'acquisizione della licenza per l'anime "Mazinger Z" firmato dal giovane mangaka Go Nagai per Toei Doga, si rivela da subito il business più remunerativo dell'anno 1972.

GREAT MAZINGER (1974)
Il sequel di "Mazinger Z" è dotato, come il suo predecessore, di meccanismo per sparare i pugni, di ali staccabili e possiede anche due spade in plastica.

UFO ROBOT GRENDIZER (1975) – Proprio come nell'anime Grendizer (Goldrake nella versione italiana) può inserirsi nel suo disco Spacer mediante l'apertura a scatto della sezione posteriore e i decori rossi sui piedi fungono da ganci per impedirgli di scivolare in avanti. Questo giocattolo ha subito diverse variazioni nei tre anni in cui è stato prodotto, sia nella grafica della confezione che nei *features* del disco, con diverse soluzioni di posizionamento dei missili sparabili, inizialmente situati sul fronte del veicolo e successivamente spostati sulle ali.

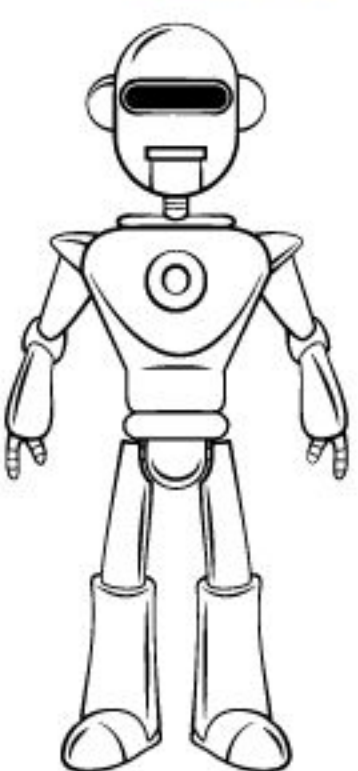
Il successo del Super Robot tra i bambini giapponesi è senza pari e il personaggio, che genera tutti gli stereotipi del genere *mecha*, imperante per l'intero decennio, viene riprodotto da Popy in ogni forma e dimensione possibile, inclusa l'innovativa versione *chōgokin*, esplorata nel capitolo precedente.

ROBOT: POPY

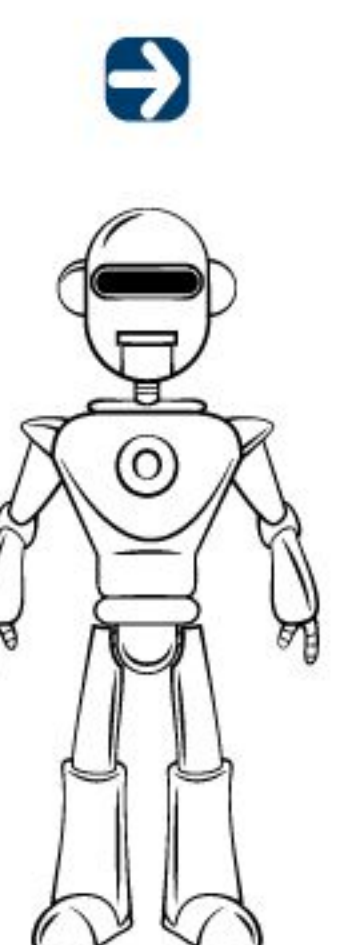
GETTER 1 - GETTER 2 - GETTER 3 (1974) – Nell'impossibilità di riprodurre i tre robot del Prof. Saotome come nell'anime, Popy li realizza in tre confezioni singole e con un minimo di *gimmick* pensati per simulare le trasformazioni: Getter 1 e Getter 2 possiedono rispettivamente testa a scomparsa e sparabile, Getter 3 (il più difficile da reperire) si può separare dall'unita cingolata. Le tre navette Getter Eagle, Getter Jaguar e Getter Bear (oltre al veicolo di appoggio Command Machine) erano anche vendute separatamente.

GETTER DRAGON - GETTER LIGER - GETTER POSEIDON (1975) – A differenza dei protagonisti della prima serie, i Getter Robot del sequel non possiedono *feature* particolari, oltre ai consueti pugni e missili sparanti. Fanno eccezione le gambe di Getter Poseidon, convertibili in cingoli. La seconda edizione è impreziosita da eleganti basi nere con scritte in oro. Anche per questa linea, sono state prodotte le tre navette (quattro con la Lady Command), disponibili singolarmente.

È l'alba di un'era di meraviglie, che lancerà il marchio Popy nell'olimpo dei giocattoli più desiderati, ambiti e, nel tempo, collezionati. Almeno sino al 1984, il brand resta fortemente legato alle opere robotiche della Toei Doga, ma sono soprattutto i *follow-up* di Mazinger, sempre ideati dalla Dynamic di Nagai a circoscrivere un periodo mitologico della storia del giocattolo. "Great Mazinger", "UFO Robot Grendizer", "Getter Robot" e "Getter Robot G" mantengono costanti i *sold out* nei negozi, soprattutto nelle versioni *chōgokin* e *jumbo machinder*.

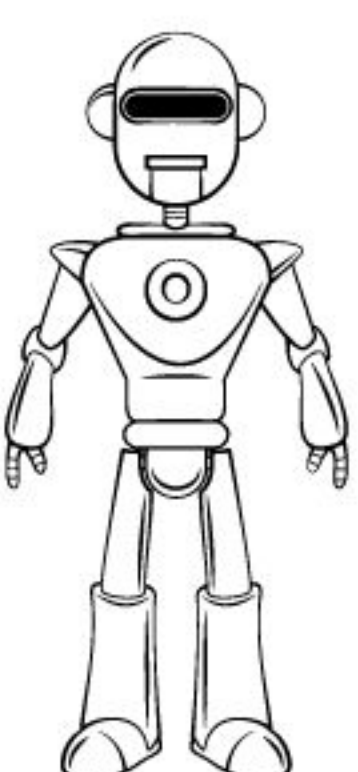
Con "Yūsha Reideen" (1975) Popy compie un ulteriore passo in avanti stilistico e innovativo: il robot dalle sembianze di faraone concepito dal promettente sceneggiatore Yoshiyuki Tomino, è il primo a potersi trasformare in un'astronave proprio come nell'anime, attraverso pochi passaggi che modificano la figura antropomorfa in quella di un uccello d'acciaio, il God Bird. Le qualità tecniche del giocattolo gli valgono la dicitura speciale "De Luxe" sulla confezione, sigillo di garanzia della più alta qualità progettuale e produttiva del settore. Ma è con "Chōdenji Robot Combattler V"

REIDEEN / GOD BIRD (1975) – Il primo *chōgokin* DX! Con rapide azioni, il robot diventa astronave e viceversa, incrementando notevolmente il livello di gioco e divertimento. Reideen è l'unico dei Super Robot della Golden Age a non essere stato trasmesso in Italia, nonostante i giocattoli risultassero importati attraverso il canale americano di Mattel, con l'etichetta "Shogun Warriors".

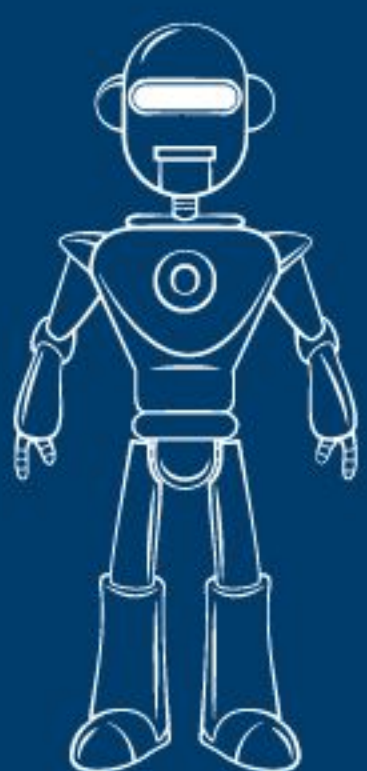
COMBATTLER V DX (1976) – A soli due anni dal debutto della linea *chōgokin*, Popy supera sé stessa con la realizzazione del "Combine Box", la confezione super lusso che comprende i veicoli combinabili Battle Jet, Battle Crusher, Battle Tank, Battle Marine e Battle Craft, più relativi accessori. Le cinque unità si uniscono in Combattler V, un gigante di (vero) metallo alto ben 30 cm, decisamente mastodontico se comparato con i precedenti robot, stazionari sugli 11 cm. Proprio come in televisione, i veicoli concorrono a formare rispettivamente la testa, le braccia, il torso, le gambe e i piedi del protagonista, sono tutti dotati di missili sparabili, carrelli di atterraggio e dettagli sofisticati in plastica trasparente o cromata. Da questo momento in poi, l'azienda definisce uno standard di prodotto di massimo livello, che influirà in maniera sostanziale sul *mecha design* degli anime stessi, oltre a distanziare sempre più il divario tecnologico con la concorrenza. Consapevole dell'alto prezzo di vendita del giocattolo, Popy realizza anche cinque box separati dei veicoli, un DX più economico con un minore livello di complessità di assemblaggio e un ST di piccole dimensioni non scomponibile.

DANGUARD A DX (1977) – Unica opera robotica a firma di Leiji Matsumoto ("Uchū Senkan Yamato", "Ginga Tetsudō 999", "Uchū Kaizoku Captain Harlock"), "Wakusei Robot Danguard A" è ricordato per la sceneggiatura progressiva ed evoluta e non di meno è la qualità del suo *chōgokin*, che mediante un *henkei* (trasformazione, diversamente da *gattai*, combinazione), si converte nell'astronave esplorativa Satelither.

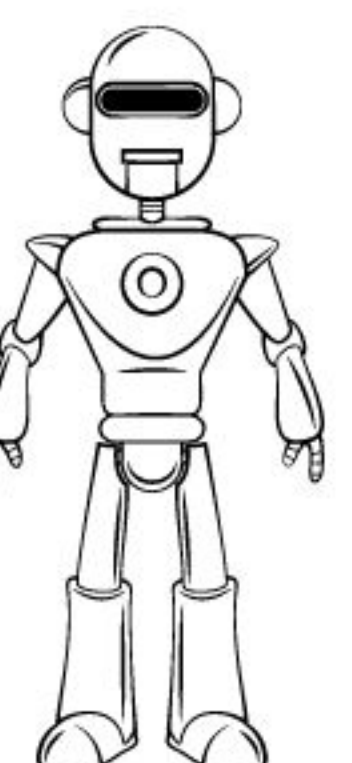
GAIKING – DAIKŪ MARYŪ DX e ST (1976) – Il drago spaziale Daikū Maryū nella sua versione DX è oggi una rarità per collezionisti, che raggiunge spesso quotazioni proibitive. La testa del drago è staccabile e concorre a formare il busto di una piccola versione di Gaiking, unendo le braccia e le gambe che possono essere conservate all'interno del suo corpo di solida zama. Una testa alternativa in plastica permette il display contemporaneo sia del drago che del robot. In questo giocattolo risulta evidente una debolezza del *mecha design* della serie animata, infatti le fattezze della testa del drago, prominente e con grandi corna, non combaciano affatto con l'immagine che assume quando diventa il torso del robot Gaiking, più compatta e con corna decisamente ridimensionate. Molto più simile all'aspetto grafico del Daikū Maryū anime è la versione ST, che non possiede alcuna peculiarità *gattai*. Il *chōgokin* di Gaiking ha braccia, gambe e ali staccabili dal torso, ma non esiste un drago con il quale sia combinabile.

DAIMOS DX (1978) – Il Super Robot che dà il titolo a un anime romantico ispirato a “Giulietta e Romeo” diventa il massiccio veicolo su ruote Tranzer. Per poter riprodurre fedelmente la trasformazione, la testa del robot risulta leggermente sproporzionata, ma il look d’insieme è comunque accattivante. Più armonica la versione ST, che, come sempre, non ha possibilità di conversione.

VOLTES V DX (1977) – Praticamente ricalcato su Combattler V per bissarne il successo commerciale, anche Voltes V si separa in cinque veicoli e la sua confezione DX “Volt in Box” è oggi un Sacro Graal per collezionisti.

che l’azienda compie l’effettivo miracolo di innovazione. La serie animata, non particolarmente nota in Italia, è invece considerata (a ragione) un capolavoro del genere in terra natìa, per la caratteristica peculiare del *mecha design*, che immagina un Super Robot scomponibile in cinque veicoli in forma plausibile e “veritiera”, non totalmente immaginifica come accaduto, al contrario, per Getter Robot, composto da tre navette soggette ad un *morphing* non realizzabile fisicamente. Combattler V viene quindi proposto in una versione standard (ST) ed economica non scomponibile e nella superba (e costosa) edizione De Luxe (DX), una valigetta da sogno che comprendeva i cinque veicoli, armi, accessori e tutto quanto necessario per rivivere a casa le straordinarie avventure del Super Robot. Da questo momento in poi, Popy separerà sempre la sua produzione nei due canali economico e “lussuoso” per accontentare diverse fasce di clientela, ma è con la linea

DALTANIOUS DX (1979) – Il barocco Daltanious, che deve il suo nome alla storpiatura di D'artagnan, è ricordato con grande affetto in Italia, mentre è stato quasi dimenticato in patria. Il protettore del pianeta Helios è separabile nel cavaliere Atlaus, nel leone meccanico Beralios e nella navetta Gunper. Come da consuetudine, Popy ha previsto la vendita in box DX o in tre confezioni separate. Di Daltanious esiste anche una variante tutta nera con decori oro incredibilmente rara e divenuta leggendaria come un tesoro perduto.

GORDIAN DX (1979) – Prima licenza Popy di un'opera *mecha* Tatsunoko Pro., il *gattai* unico di Gordian, che consiste nell'inserimento progressivo di armature robotiche una dentro l'altra, da più piccola a più grande, è stato perfettamente sviluppato tecnologicamente dal produttore, oltretutto con una quantità di articolazioni mai sperimentate prima. La piccola *figure* in gomma di Daigo Otaki "indossa" il bianco Protesser, il quale si inserisce perfettamente nel rosso Delinger, a sua volta contenuto nel blu Garbin. L'eccezionale progettualità del giocattolo è soggetta ad un unico difetto, la delicatezza delle plastiche, problema che ha minato nel tempo la perfetta conservazione di molti esemplari.

GOD SIGMA DX (1980)
– Da un'opera minore Toei Doga (sottovalutata nonostante alcuni temi innovativi dello *script*), Popy realizza God Sigma DX, Super Robot formato dall'unione di tre automi di classe inferiore: il signore dei cieli Kurai Oh, il re dei mari Kaimei Oh e il dominatore del suolo Rikushin Oh.

TETSUJIN 28GO *MEISAKU* (1976) e
TETSUJIN 28GO *CHŌ KINZOKU* (1980)
– Considerato il primo Super Robot della storia, Tetsujin 28go (Uomo di ferro n°28) è stato creato nel 1956 da Mitsuteru Yokoyama ed è considerato in Giappone un orgoglio nazionale. Di questo personaggio dalla grafica tanto primitiva quanto affascinante, sono stati prodotti innumerevoli giocattoli in latta e vinile, ma soltanto nel 1976 Popy ne realizza una versione *chōgokin* includendolo in una linea commemorativa speciale intitolata *Meisaku*, "i capolavori". Quando il robot diventa oggetto di un remake nel 1980 (il primo anime, in bianco e nero, risale al 1963), Popy immagina per l'occasione un prodotto ultra DX, di grandi dimensioni (42 cm), principalmente in metallo e con armatura removibile per ammirare i dettagli interni. Nasce così il *chō kinzoku* (super metallo), ma l'esperimento resta purtroppo unico nel suo genere, perché l'anime non incontra il successo sperato e le vendite seguono il flop. Per contro, oggi il *chō kinzoku* di Tetsujin 28go è uno dei pezzi più ricercati sul mercato.

GOLION DX (1981) – Il tema del leone di Daltanious si moltiplica per cinque e nasce così Golion, formato da un intero plotone di felini meccanici. Tra le opere tecnicamente più complesse della Popy, il robot deriva da un anime che non riscuote particolare successo in Giappone, ma trova riscatto pochi anni dopo quando viene rieditato per il mercato statunitense con il titolo "Voltron, Defender of the Universe", divenendo un fenomeno istantaneo e duraturo.

GOD MARS DX (1982) – Da un'altra idea di Mitsuteru Yokoyama, God Mars rivendica il record per il maggior numero di robot minori di cui è composto: ben sei!

ALBEGAS DX (1983) – Il tramonto dei Super Robot è imminente ed Albegas formato dai robot ALfa, BEta e GAmma è impietoso testimone di un'epoca che volge termine. Concettualmente simile a Getter Robot, il *gattai* di Albegas prevede sei diverse combinazioni degli automi, dedicate ad altrettante missioni in cielo, terra, fuoco, acqua, spazio e oltre. Il design non è decisamente avvincente e la serie è presto dimenticata. La prima edizione mostra il logo Popy, sostituito da Bandai nella seconda.

DX che si alternano in rapida successione alcune delle opere indimenticabili del brand, che titolo dopo titolo investe sempre più nella ricerca tecnologica per consegnare ai giovanissimi clienti giocattoli il più possibile fedeli alle controparti televisive e ancora oggi sorprendenti dal punto di vista della complessità delle trasformazioni e dell'unicità estetica.
Danguard A, Voltes V, Daimos, Daltanious, Gordian, God Sigma, Golion e molti altri ancora… la *Golden Age* dei Super Robot genera miti a ripetizione, in un panorama di assoluta libertà creativa dove aerei, carri armati, sottomarini, leoni e cavalieri si uniscono (*gattai*) per generare giganti del futuro che plasmano in maniera indelebile l'immaginario fantastico di un'intera generazione.
Con il declino del genere *mecha*, il marchio Popy viene riassorbito nel 1984 nel logo Bandai, e dopo una serie di licenze non particolarmente brillanti come "Video Senshi Laserion", "Sei Jūshi Bismarck", "Chōjyū Kishin Dancouga" e "Ninja Senshi Tobikage", la corsa dei *chōgokin* e dei capolavori Popy giunge al (temporaneo) capolinea, non prima di avere consegnato alla storia oggetti di culto che vengono oggi contesi dai collezionisti di tutto il mondo a peso d'oro.

"Nel 1984 il tramonto dei Super Robot era inevitabile e Albegas e Dancouga sono i testimoni di un'epoca che volge al termine"

DANCOUGA DX (1985) – L'ultimo grande *chōgokin* che chiude la Golden Age, al quale seguirà un periodo di rinnovamento e trasformazione del genere *mecha*. Il design è alquanto complesso, dal momento che Dancouga si può separare in quattro robot minori, a loro volta trasformabili in un falco, un leone, una pantera e un elefante, ulteriormente convertibili in tank.

LASERION DX (1984) – Ricordato per essere il primo anime robotico ispirato al nascente fenomeno dei videogame e arricchito di pionieristiche sequenze in CGI, "Video Senshi Laserion" immagina un Super Robot che viene interamente creato da una "stampante" laser, un costrutto digitale riprodotto nel reale con una tecnologia del futuro (per il 1984). Un concept così innovativo fatica a trovare riscontro come giocattolo e, nonostante il tentativo di Popy di produrre un modello totalmente modulabile, il risultato non è all'altezza dei grandi classici del passato.

Tutte le opere appartengono alla collezione Fabrizio Modina

A cura di Fabrizio Modina

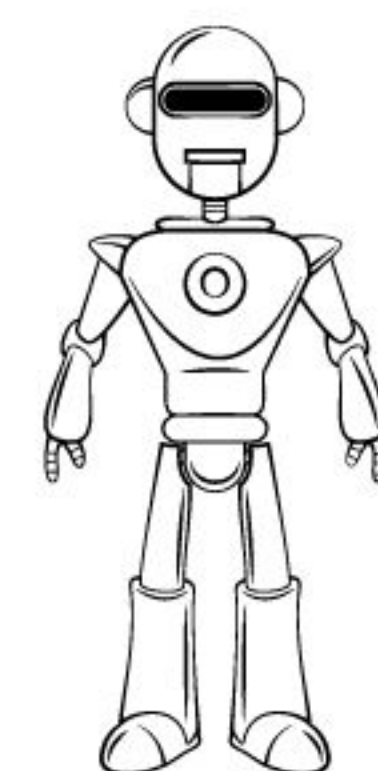
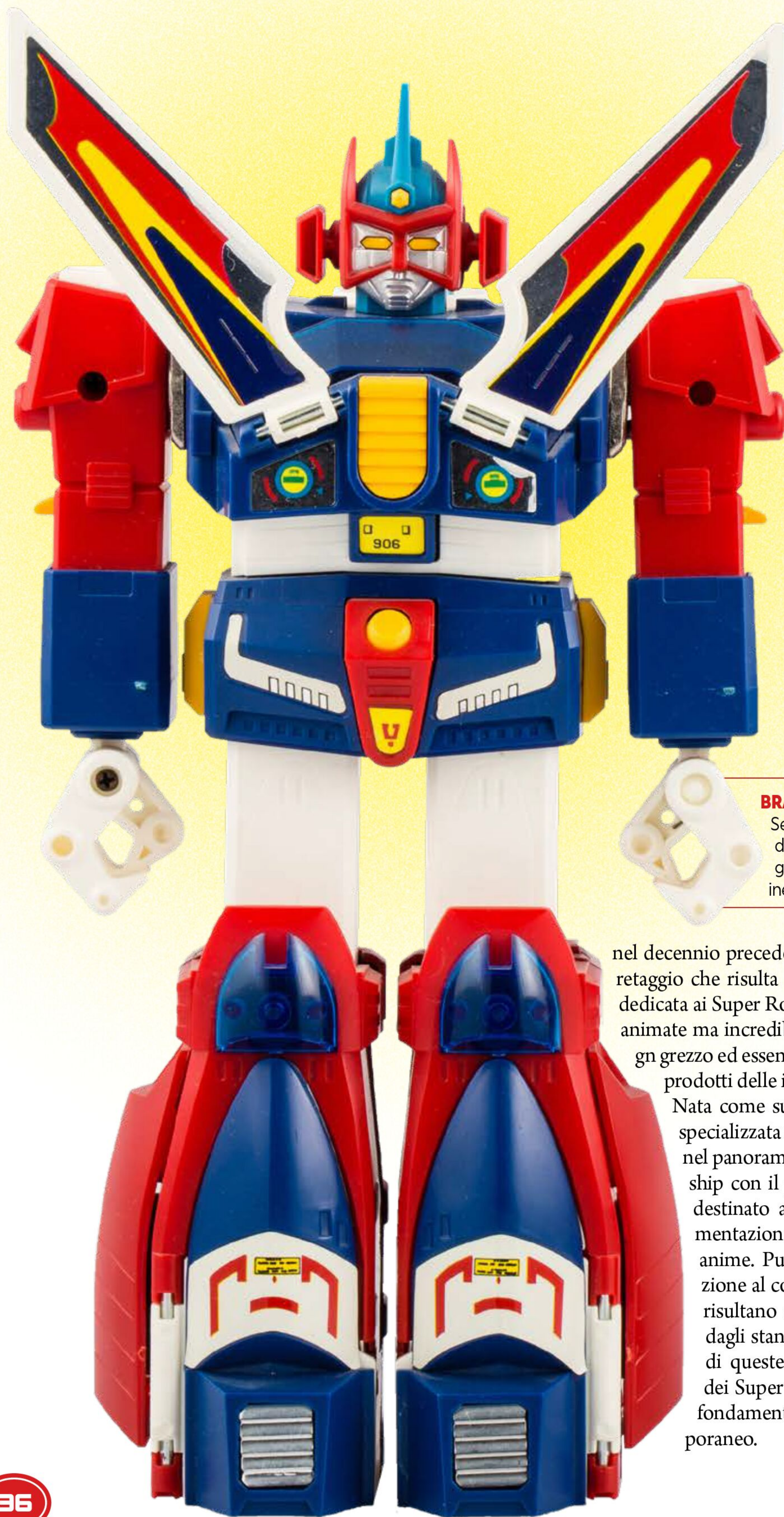
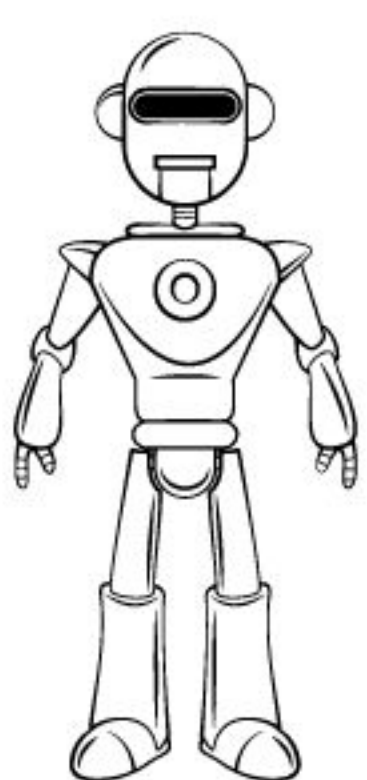
TAKATOKU E GLI ALTRI COMPETITOR

La "Super Robot mania" contagia tutto il Giappone e molte aziende aspirano a togliere la leadership dei giocattoli a Popy!

L'impatto mediatico che i prodotti Popy avevano provocato sul comparto dell'infanzia nipponico a metà degli anni Settanta ebbe una profonda eco su tutta l'industria di settore, tanto che, dai grandi ai piccoli produttori, tutti iniziarono la corsa per acquisire le migliori licenze in materia di serie animate robotiche. La frenesia influenzò marchi storici che passarono dalla latta alla zama stravolgendo il proprio DNA e ispirò neonate aziende, che dal nulla si improvvisarono produttori di chōgokin più o meno riusciti. Tra queste emerse la Takatoku Toys, che ambiva a divenire il competitor principale del leader del business, investendo nella massima qualità manufatturiera, nell'ingegnosità dei dettagli e delle *feature*, nell'eleganza delle grafiche delle confezioni e nella varietà dei *character*. Così come Popy aveva stretto un proficuo rapporto con Toei Doga, Takatoku si legò principalmente allo studio Tatsunoko Pro, realizzando una lunghissima sequenza di giocattoli in metallo in forma di animali meccanici derivata dalla serie comica "Time Bokan" e marchiata "Z Character Gokin" per non incorrere in violazioni sul copyright del termine chōgokin. "Zinclon" è invece il termine coniato dalla veterana Bullmark per siglare i propri robot in metallo, i più massicci e stilizzati in commercio. Il brand aveva dominato il mercato

DAIKENGO (1978, Takatoku) – È il primo Super Robot prodotto da Takatoku, trasformabile sia nell'astronave Daiken Base che nei tre veicoli Combat Ship, Daiken Buggy e Daiken Caterpillar. I veicoli erano disponibili in confezioni singole oppure raccolti nell'elegante confezione DX "Build Plan" che ha fatto sognare molti bambini dell'epoca.

DAIBAJIN (1981, Takatoku) – Conosciuto in Italia come "Calendar Men", l'anime da cui è tratto questo modello è in effetti il quinto capitolo della saga delle "Time Bokan" della Tatsunoko Pro. Il centauro Daibajin è sorprendentemente versatile: convertibile in tank e separabile nel guerriero Daikyojin e nel destriero Daitenba, a loro volta trasformabili in astronave e carro armato.

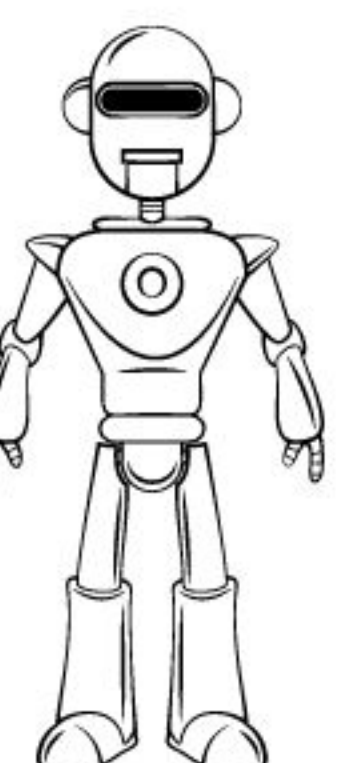
GOSHOGUN (1981, Takatoku) – Il possente Goshogun (ribattezzato Gotriniton nel nostro Paese) accoglie all'interno del petto e delle gambe le navette Jack Knight, King Arrow e Queen Rose, combinabili (gattai) in Try-Three, un chiaro omaggio a Getter Robot.

BRAIGER (1981, Takatoku) – "Ginga Senpū Braiger" è il primo capitolo della trilogia "J9", storia in tre atti di guardiani del cosmo, di cui restano inediti in Italia i successivi capitoli.

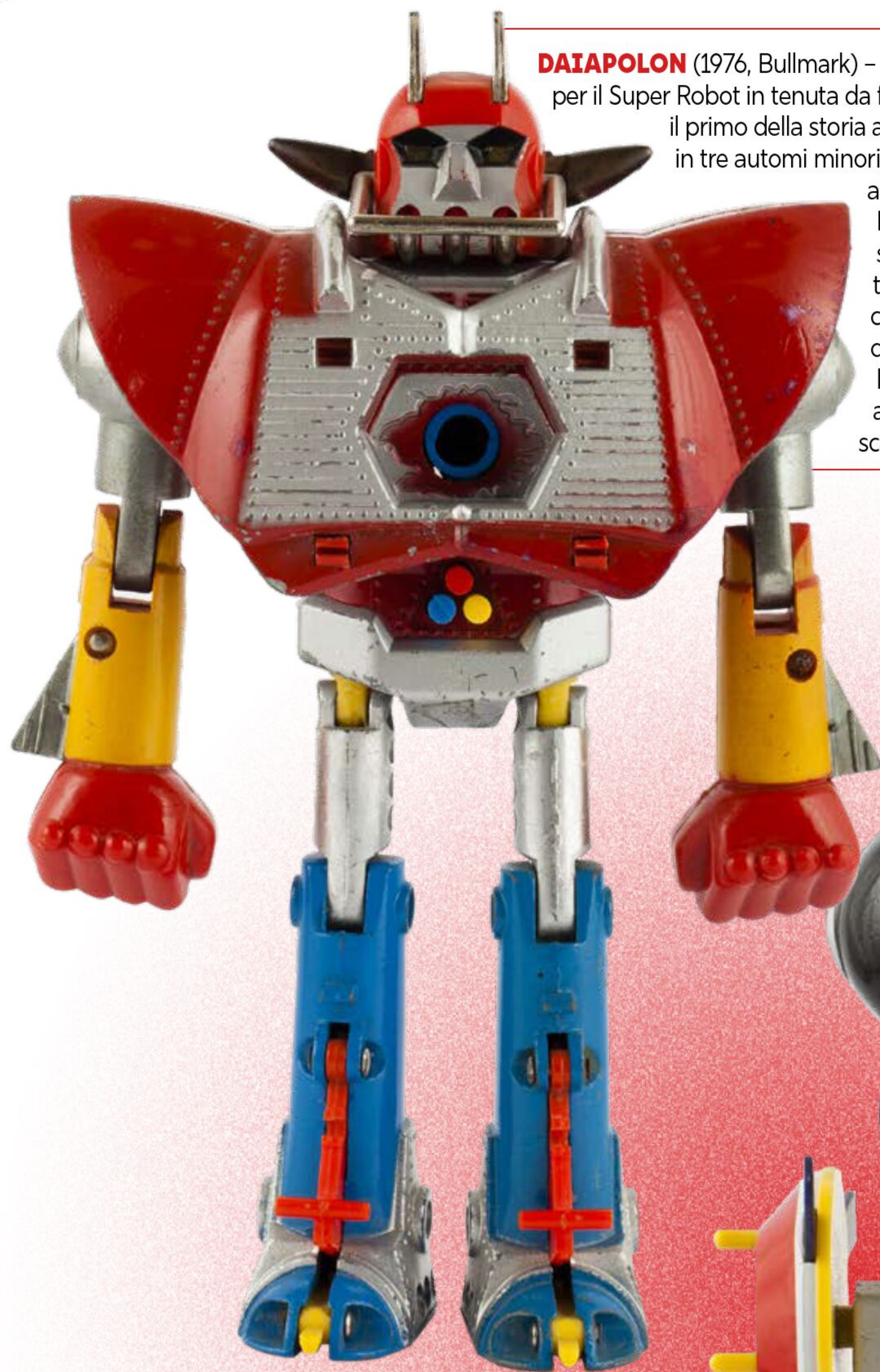
nel decennio precedente con i suoi tin toys e sofubi, retaggio che risulta evidente nella breve esperienza dedicata ai Super Robot, poco fedeli alle controparti animate ma incredibilmente affascinanti per il design grezzo ed essenziale, che ha reso i pochi soggetti prodotti delle icone del collezionismo.

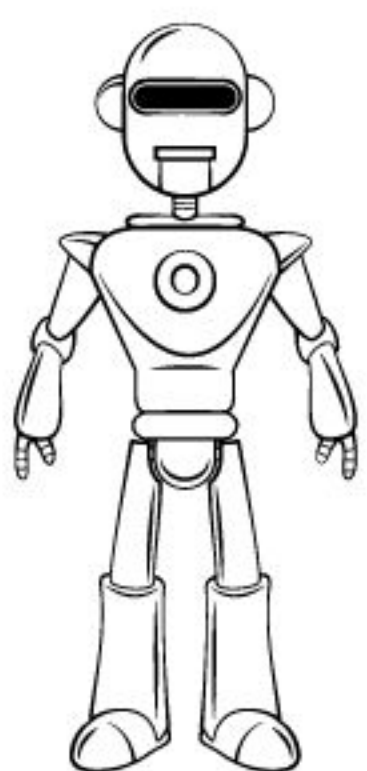
Nata come sussidiaria della Tsukuda Hobby, specializzata nei model kit, Clover si inserisce nel panorama siglando una duratura partnership con il piccolo studio Nippon Sunrise, destinato a diventare un'officina di sperimentazione che cambierà la storia degli anime. Pur appoggiandosi nella progettazione al colosso Takara, i giocattoli Clover risultano ancora approssimativi e distanti dagli standard Popy e Takatoku. Nessuna di queste aziende sopravvisse al declino dei Super Robot, ma il loro lavoro resterà fondamentale per il collezionismo contemporaneo.

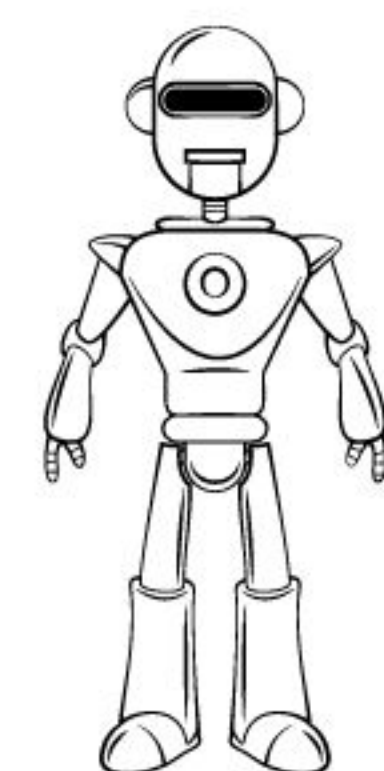
"Takatoku Toys investì nella massima qualità manufatturiera, nell'ingegnosità dei dettagli e delle *feature*, nell'eleganza delle grafiche delle confezioni e nella varietà dei *character*"

BAXINGER (1982, Takatoku) – Separabile in cinque motociclette, "Ginga Reppū Baxinger" prosegue la serie "J9", narrando in chiave fantascientifica fatti storici realmente accaduti in Giappone a metà dell'Ottocento, nel doloroso passaggio tra lo shogunato Tokugawa e la restaurazione dell'Impero.

SASURAIGER (1983, Takatoku) – Terzo e ultimo capitolo "J9", "Ginga Shippū Sasuraiger" si presenta in modalità Super Robot o come locomotiva di un treno spaziale che omaggia il Galaxy Express 999 di Leiji Matsumoto.

DAIAPOLON (1976, Bullmark) – 100% "heavy metal" per il Super Robot in tenuta da football americano, il primo della storia a scomporsi in tre automi minori. Poco fedele all'anime, il modello Bullmark echeggia stilisticamente i tin toys del passato e compensa in ricchezza di armi e lanciamissili la poca attenzione alle proporzioni e la scarna verniciatura.

MECHANDER ROBOT (1977, Bullmark) – Tratto da un anime di scarsa qualità e successo, il Mechander Robot Bullmark è riconosciuto oggi come uno dei tesori più ambiti dai collezionisti: sia nelle quattro confezioni singole (è infatti composto da altrettanti veicoli) che nell'extra-raro box DX, la valutazione di questo modello cresce esponenzialmente anno dopo anno e oggi, con la medesima cifra di quotazione, possiamo verosimilmente acquistare anche un'automobile.

"Clover si inserì nel panorama siglando una duratura partnership con il piccolo studio Nippon Sunrise, destinato a diventare un'officina di sperimentazione che cambierà la storia degli anime"

ZAMBOT 3 (1977, Clover) – La prima collaborazione tra Clover e Nippon Sunrise genera un giocattolo imponente, sia a livello di statura (36 cm) che di quantità di metallo utilizzato. Il design è approssimativo e le articolazioni praticamente inesistenti, ma il risultato finale non delude in materia di fascinazione vintage.

DAITARN 3 (1978, Clover) – È evidente in questo modello - che segue Zambot 3 a distanza di un solo anno – l'evoluzione stilistica e tecnologica del piccolo brand. La drastica riduzione di taglia (scesa a 20 cm) va a beneficio della maggiore accuratezza dei dettagli.

GUNDAM E G FIGHTER (1979, Clover) – La collaborazione tra Clover e Nippon Sunrise subisce una brusca frenata con "Kidō Senshi Gundam", considerato oggi uno dei massimi capolavori dell'animazione nipponica ma accolto con freddezza dal pubblico nel 1979. La sceneggiatura matura ed evoluta non fu compresa dall'audience ancora troppo giovane e verrà rivalutata in seguito da una fascia di fan del livello liceale. Per correre ai ripari dal flop commerciale, l'azienda impose allo studio l'inserimento di tematiche *mecha* più classiche e, malgrado la ritrosia dell'autore Yoshiyuki Tomino, nella seconda parte della serie Gundam fu dotato di un veicolo combinabile che gli permetteva di assumere forma di astronave e tank. Ciononostante, le vendite dei prodotti legati alla serie non decollarono mai, penalizzati anche dalla scarsa somiglianza dei modellini all'anime, conseguenza di un design basato sui primi prototipi degli animatori, modificati in seguito a discapito di una produzione dei giocattoli già avviata.

TRIDER G7 (1980, Clover) – Il più versatile tra i Super Robot Clover, Trider G7 offre innumerevoli possibilità di gioco, potendo infatti modificarsi in due diverse astronavi, in un tank e ulteriormente combinabile con il suo shuttle. Più che mai, è evidente quanto le esigenze dello sponsor influenzino il prodotto animato, soprattutto nel genere *mecha*.

DAIOJA (1981, Clover) – Mai trasmesso in Italia, ma ugualmente distribuito come giocattolo, "SaikyōRobot Daioja" viene spesso confuso con Daitarn 3, con il quale condivide l'elaborato look da samurai. Ma a differenza del suo predecessore, trasformabile (*henkei*) in astronave e carro armato, Daiojya è invece un gigante *gattai* formato dall'unione dei robot Ace Redder, Aoider e Cobalter.

Tutte le opere appartengono alla collezione Fabrizio Modina

A cura di Fabrizio Modina

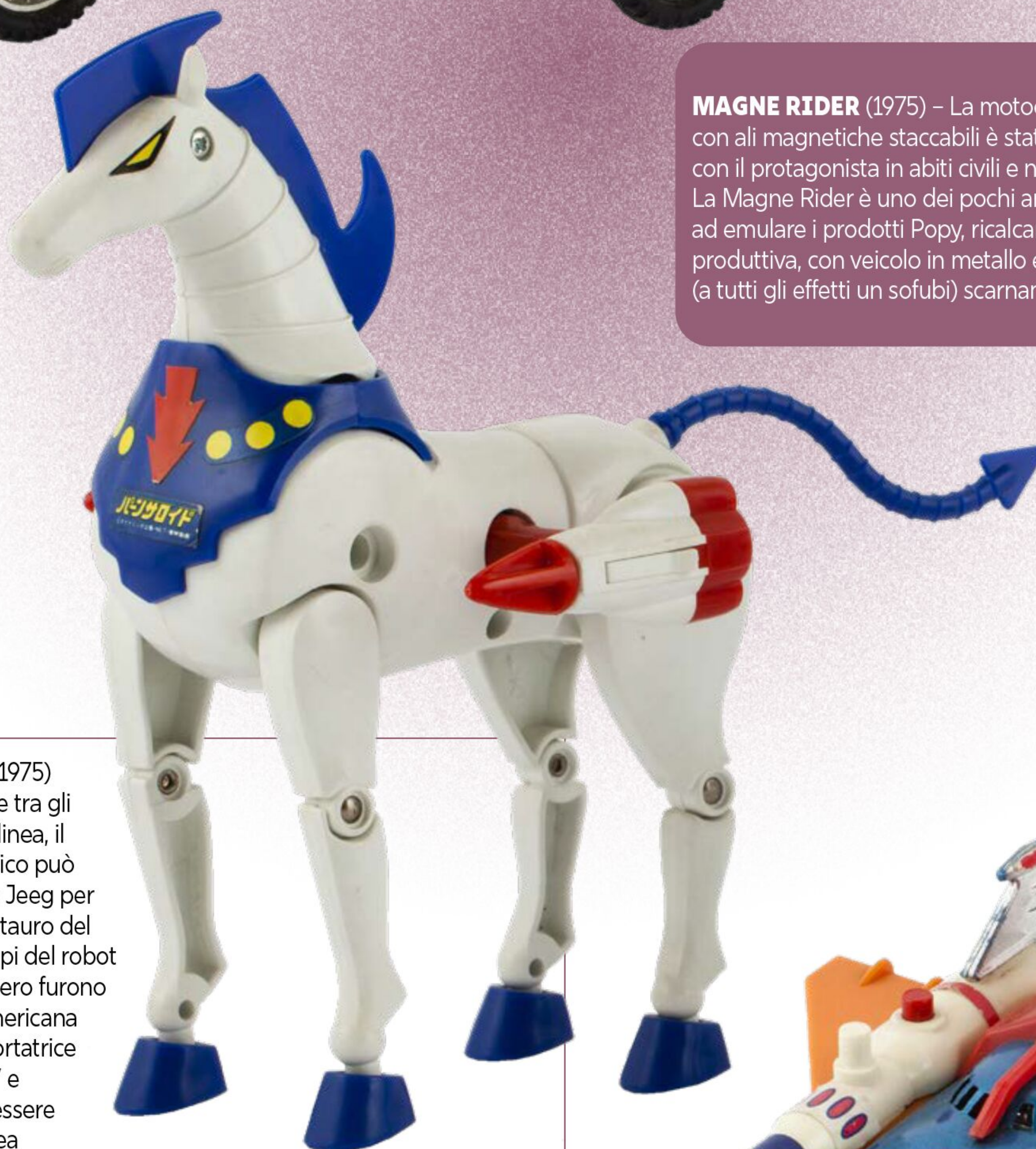
ATTRAZIONE MAGNETICA: TAKARA

L'unica compagnia a poter realmente competere con Bandai/Popy negli anni Settanta (e tutt'ora) era Takara Toys (*takara* in giapponese significa "tesoro"), la quale già dall'inizio del decennio aveva riscontrato un significativo successo commerciale con la linea "Henshin Cyborg", poi ridotta di scala in "Microman" ed esportata negli U.S.A. con il titolo "Micronauts".

A differenza degli altri produttori, tutti focalizzati nell'inseguire il miraggio chōgokin, Takara optò invece per un'altra direzione, scegliendo, saggiamente, di non emulare l'articolo vincente della Popy. I designer svilupparono la linea "Magnemo", realizzata in plastica ma accessoriata di calamite, che permettevano la totale scomposizione e ricomposizione a piacimento degli elementi. Il progetto fu presentato al binomio vincente Toei Doga/Go Nagai, che sviluppò un anime *ad hoc*, "Kōtetsu Jeeg", il cui protagonista è un cyborg capace di trasformarsi nella testa di un Super Robot, richiamando a sé magneticamente le restanti parti meccaniche del corpo. Il successo della serie fu istantaneo e Takara, rafforzando la joint venture con lo studio di animazione, clonò il concept sponsorizzando "Magne Robot Ga Keen" e il parodistico "Chōjin Sentai Barattack". Un quarto titolo basato sulla tecnologia Magnemo fu sviluppato con Tatsunoko Pro, "Gowapper 5 Godam", dove, per la prima volta, veniva proposta una ragazza a capo del solito team di piloti.

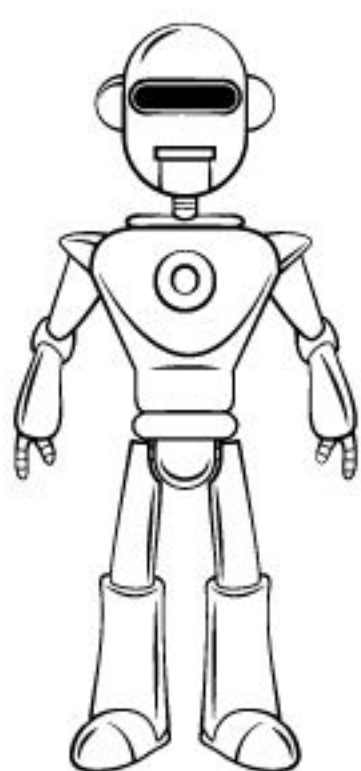
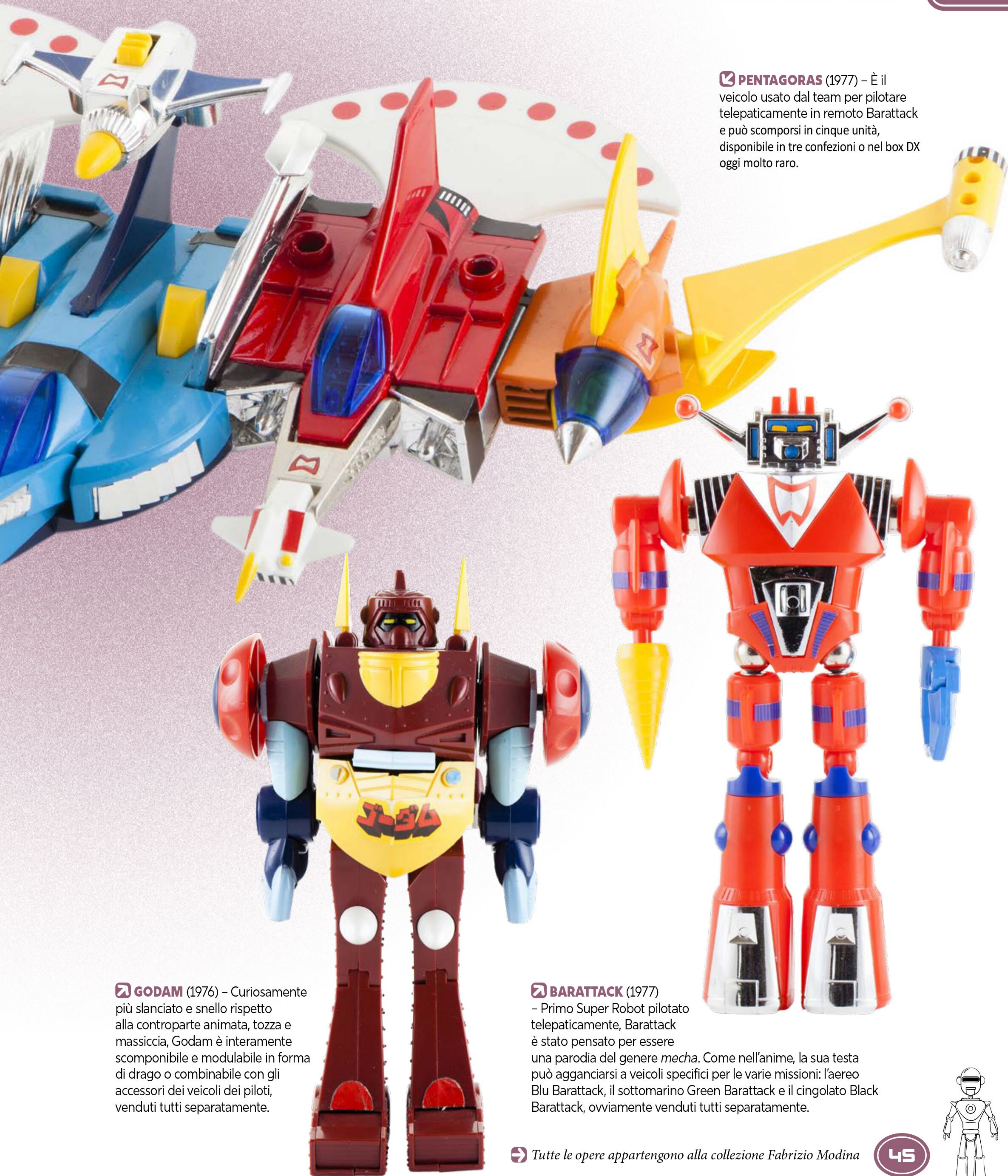
JEEG (1975) – Il robot d'acciaio per antonomasia è formato dall'unione magnetica di testa, torso e i quattro arti, mediante calamite sferiche che permettono anche l'articolazione. Il concept è innovativo e stimolante dal punto di vista del gioco che considera anche la possibilità di modificare Jeeg con una serie di accessori presenti nella confezione o venduti separatamente.

MAGNE RIDER (1975) – La motocicletta di Hiroshi Shiba, con ali magnetiche staccabili è stata prodotta in due varianti: con il protagonista in abiti civili e nella sua versione Shin Cyborg. La Magne Rider è uno dei pochi articoli della linea Magnemo ad emulare i prodotti Popy, ricalcandone esattamente la struttura produttiva, con veicolo in metallo e plastica ed il pilota in vinile (a tutti gli effetti un sofubi) scarnamente decorato.

BIG SHOOTER (1975) – Il veicolo deputato al lancio dei componenti del corpo di Jeeg è decisamente fuori scala rispetto agli altri soggetti della serie, ma resta ugualmente un piccolo gioiello molto ricercato dai collezionisti.

PANZEROID (1975) – Il più elegante tra gli accessori della linea, il cavallo meccanico può combinarsi con Jeeg per formare un centauro del futuro. Gli stampi del robot e del suo destriero furono acquisiti dall'americana Mego, già importatrice dei "Microman" e modificati per essere inseriti nella linea "Micronauts": utilizzando il corpo ma modificando la testa, dalla matrice di Jeeg emersero il bianco Force Commander e il nero Baron Karza, mentre Panzeroid venne traslato nel lucente Oberon e nell'oscuro Andromeda. Nonostante il grande successo riscontrato da "Jeeg robot d'acciaio" in Italia, il modello Magnemo Takara non fu mai commercializzato, ma, ironia della sorte, i suoi cloni "Micronauti" invasero il mercato.

"I designer di Takara svilupparono la linea "Magnemo", accessoriata di calamite che permettevano la totale scomposizione e ricomposizione a piacimento degli elementi"

GA KEEN (1976) – Protagonista di una serie basata sul dualismo maschile/femminile, Ga Keen è il meno accessoriato dell'intera linea Magnemo.

PRIZER E MIGHTY (1976) – I due robot che identificano i poli magnetici "più" e "meno" possono diventare i booster di Ga Keen, in versione semplificata rispetto alla serie animata.

PENTAGORAS (1977) – È il veicolo usato dal team per pilotare telepaticamente in remoto Barattack e può scomporsi in cinque unità, disponibile in tre confezioni o nel box DX oggi molto raro.

GODAM (1976) – Curiosamente più slanciato e snello rispetto alla controparte animata, tozza e massiccia, Godam è interamente scomponibile e modulabile in forma di drago o combinabile con gli accessori dei veicoli dei piloti, venduti tutti separatamente.

BARATTACK (1977) – Primo Super Robot pilotato telepaticamente, Barattack è stato pensato per essere una parodia del genere *mecha*. Come nell'anime, la sua testa può agganciarsi a veicoli specifici per le varie missioni: l'aereo Blu Barattack, il sottomarino Green Barattack e il cingolato Black Barattack, ovviamente venduti tutti separatamente.

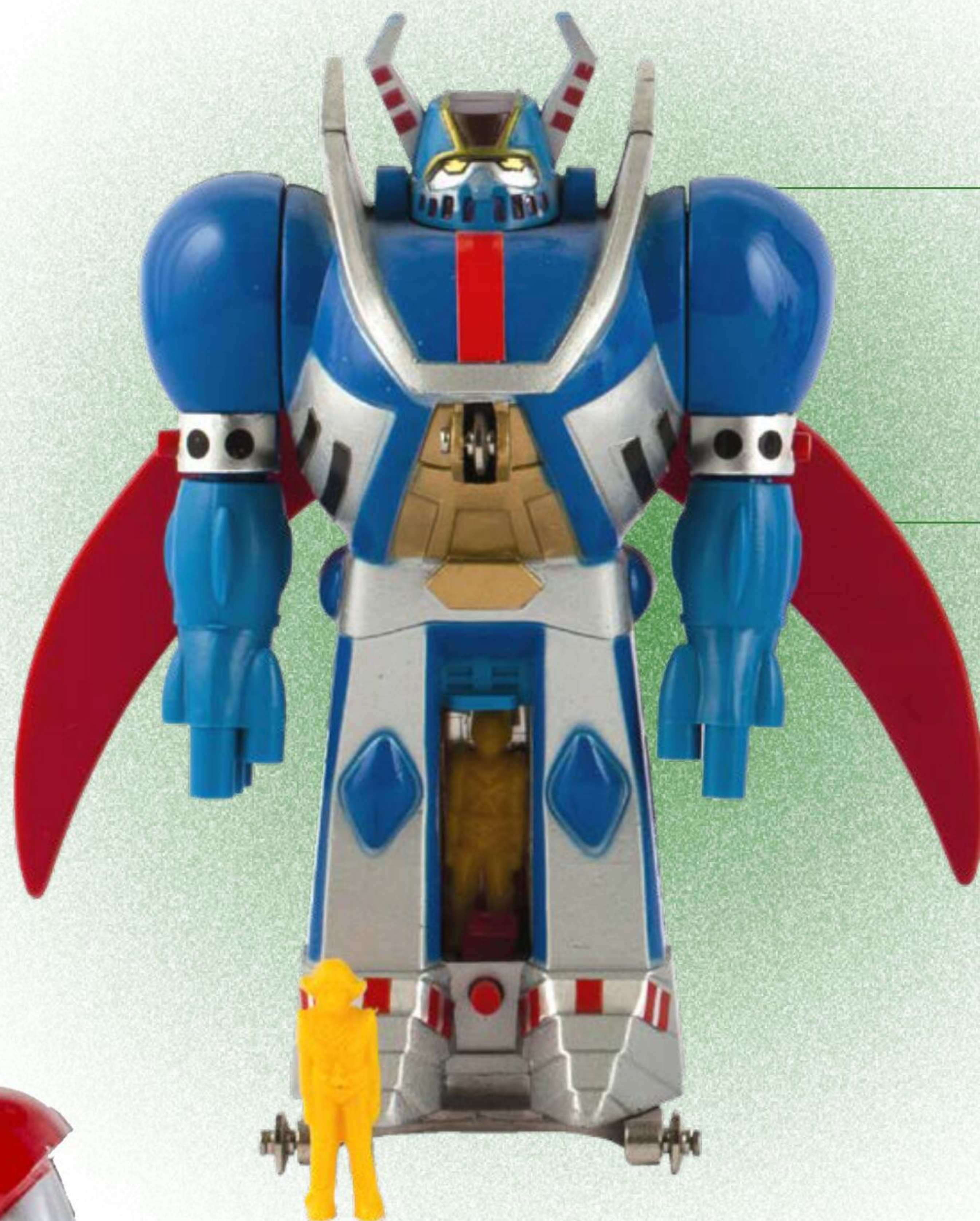
Tutte le opere appartengono alla collezione Fabrizio Modina

A cura di Fabrizio Modina

GLI OUTSIDER

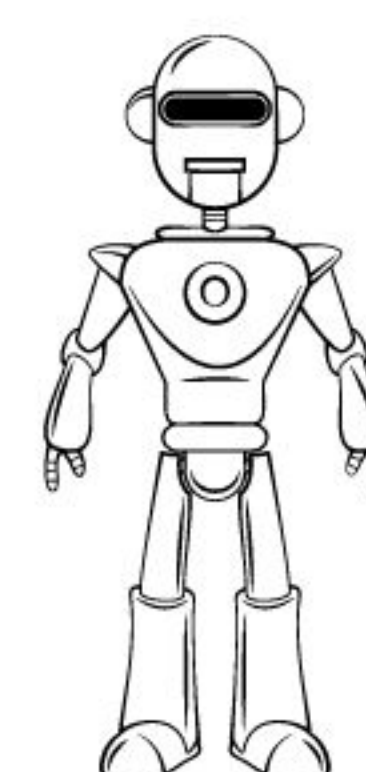
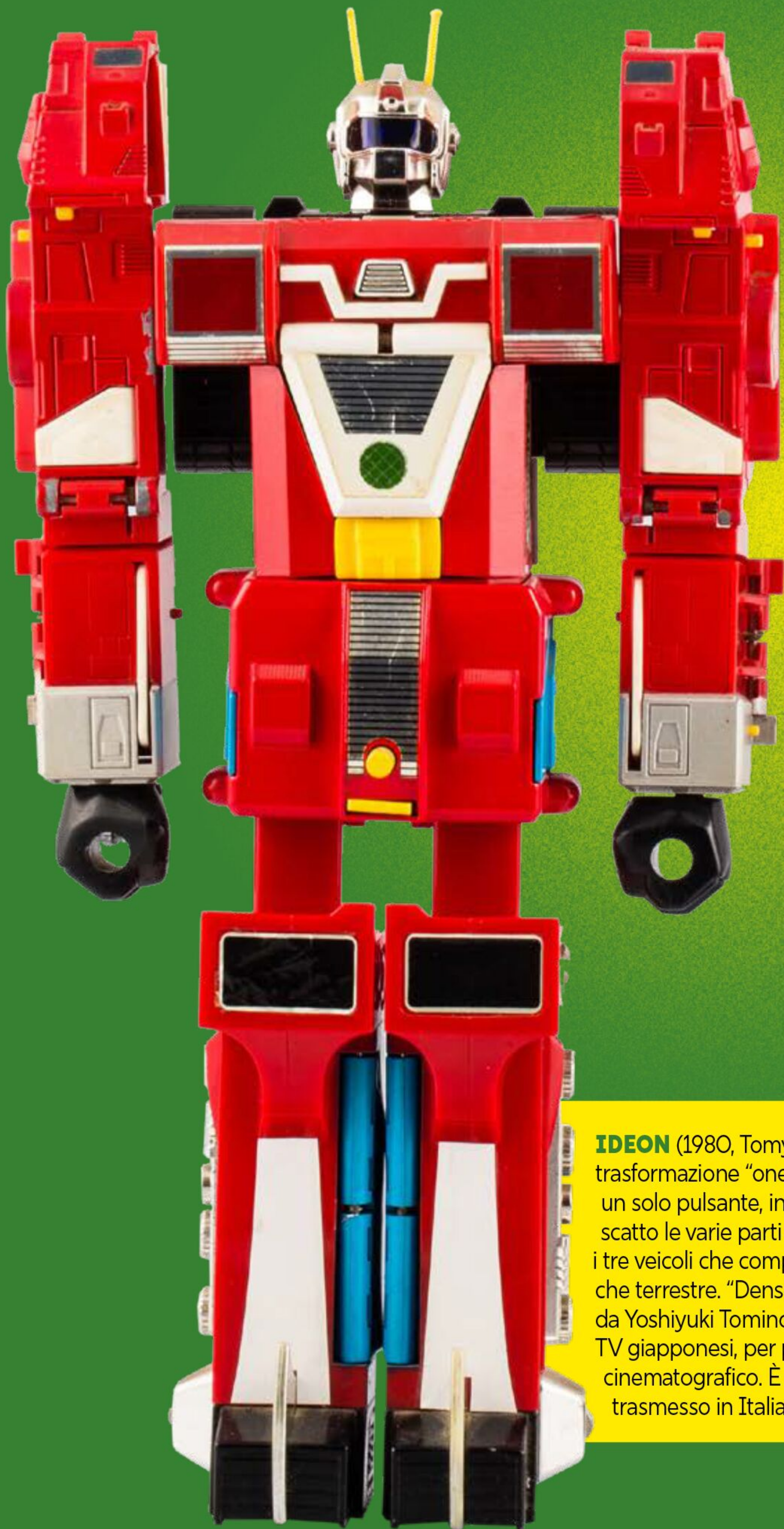
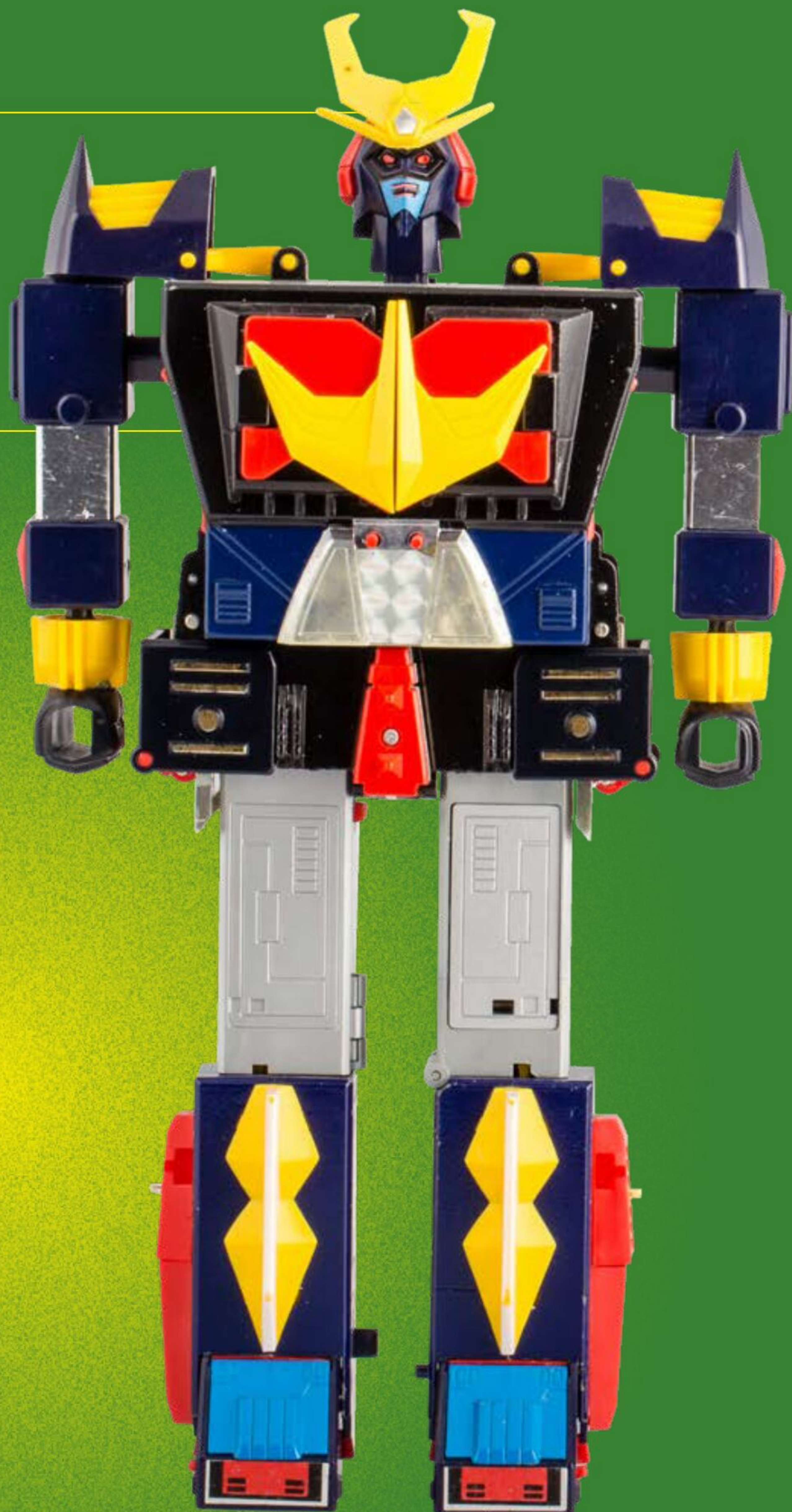
L'enorme successo dei Super Robot spinge marchi storici specializzati nei giocattoli in latta e piccoli produttori senza esperienza a gettarsi nell'ignoto sperando nei profitti del business del momento.

Un terzo livello di aziende si inseriva nella produzione di giocattoli *mecha* spinti da un trend troppo evidente per essere ignorato. Il background di questi brand e le motivazioni che li convinsero ad investire nelle properties di Super Robot erano diversi e spesso antiteteci. Da un lato pionieri del settore del giocattolo come Nomura e Nakajima, con una solida esperienza nel campo del tin toy avevano compreso che il mondo stava cambiando e il loro business necessitava di una rapida svolta, dall'altro, minuscole aziende tentavano la fortuna senza avere troppa conoscenza né nel settore produttivo né in quello del licensing. È il caso di Takemi, ad esempio, che sponsorizzò gli unici due anime robotici della Nippon Animation, "Blocker Gundan IV Machine Blaster" (IT: Astro Robot contatto Ypsilon") e "Chōgattai Majutsu Robot Gingaizer" (IT: "Ginguiser"), due flop colossali che decretarono il fallimento dell'azienda e l'abbandono delle tematiche fantascientifiche dello studio, che da quel momento si specializzò nel genere da "soap opera" tratto dalla lettura occidentale ottocentesca.

Caso a sé stante fu Tomy, che aveva già sperimentato la "nuova" Sci-Fi producendo il merchandising dei serial televisivi ibridi (parte *live action* e parte animazione) "Kyōryū Tankentai Born Free", "Kyōryū Daisenso AiZenborg" e "Kagaku Bokentai Tanser 5" e dopo un'unica collaborazione con Nippon Sunrise si dedicò allo sviluppo di un proprio concept esclusivo, gli animali meccanici "Zoids". Dei marchi menzionati in questo capitolo Tomy è l'unico arrivato incolume ai giorni nostri fondendosi con Takara, mentre tutti gli altri non sono sopravvissuti oltre la prima metà degli anni Ottanta.

GROIZER ROBOT E GROIZER X (1976, Nakajima) – Titolo minore del catalogo Go Nagai/Dynamic, Groizer può mutare da robot ad astronave con un fantasioso *morphing* non riproducibile fisicamente, come accadde per il *gattai* di Getter Robot. Nakajima optò quindi per produrre (e vendere) separatamente le due conformazioni. Entrambi i giocattoli presentano illuminazione a batterie, eredità dei tin toy in cui era specializzata l'azienda.

PEGAS (1975, Nakajima) – Il robot senziente che permette a Joji Minami di trasformarsi nel cavaliere dello spazio Tekkaman possiede un portello con chiusura a scatto tra le gambe dove inserire miniature non decorate in plastica che ritraggono il protagonista dell'anime in forma umana e di super eroe. La linea in metallo di Nakajima si chiamava UltraGokin.

ROBOCRESS, BULL CAESAR, THUNDAIOR, BOSS PALDER (1976, Takemi) – Il plotone dei Machine Blaster è ritratto da Takemi in forma essenziale, pur non trascurando la *feature* delle teste staccabili in forma di navette. Dei quattro, Thundaior è il più difficile da reperire, soprattutto in buone condizioni, dal momento che il pettorale rosso in plastica tendeva a spaccarsi in più punti, conseguenza di una scarsa conoscenza dei materiali.

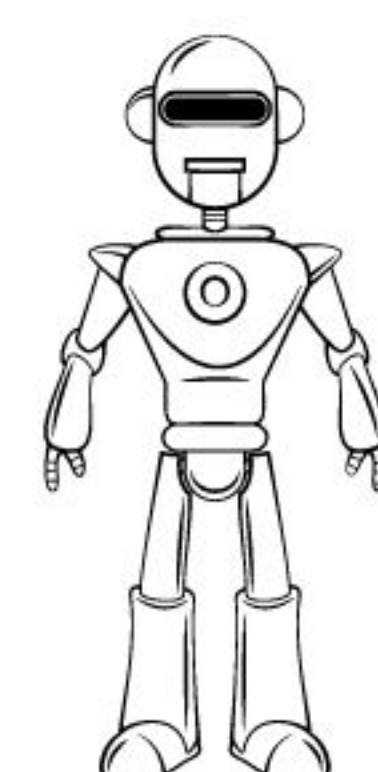
GRANFIGHTER, SPINLANCER, BULLGEITER (1977, Takemi) – Universalmente riconosciuta dai collezionisti come la serie di giocattoli più sfortunata del periodo, "Chōgattai Majutsu Robot Gingaizer" è stata cancellata in corso d'opera, come è notificabile da alcuni soggetti presenti nei cataloghi e mai arrivati nei negozi. Dei tre robot protagonisti, solo due possono trasformarsi come nell'anime, mentre il terzo, Bullgeiter non ne è in grado. Altra nota dolente è l'impossibilità di poter combinare Granfighter, Spinlancer e Bullgaiter (e la navetta Arrow Wing) nel veicolo titolare dell'opera, Gingaizer, prodotto solo in forma di sofubi estremamente scarno.
Le vendite della linea Bigger Gokin crollarono insieme agli ascolti dell'anime, sancendo la rapida fine del brand.

BALDIOS (1980, Nomura) – Passata dai giocattoli in latta a quelli in metallo acquisendo la licenza per il merchandising di "Uchū Senkan Yamato" (IT: "Star Blazers"), Nomura compì un unico tentativo nel settore dei Super Robot con Baldios, esperienza non particolarmente proficua. Nonostante l'ammirevole tentativo di riprodurre il *gattai* dei tre veicoli il più possibile simile all'anime, il robot che ne consegue è sgraziato e poco proporzionato, risultato della totale mancanza di know-how sul prodotto *mecha*. Ciononostante, la confezione DX di Baldios gode di grande affetto tra i collezionisti ed è il giocattolo Nomura più ricercato.

IDEON (1980, Tomy) – Caratteristica dei giocattoli Tomy è la funzione di trasformazione "one touch", che permette ai soggetti di cambiare forma premendo un solo pulsante, ingegnosamente collegato ad una serie di molle che fanno aprire a scatto le varie parti del robot o del veicolo. Con questa tecnologia sono stati concepiti i tre veicoli che compongono il gigante Ideon, modulabili sia in conformazione aerea che terrestre. "Densetsu Kyōjin Ideon" è una controversa serie Nippon Sunrise firmata da Yoshiyuki Tomino, talmente pessimista e violenta da essere stata interrotta sulle TV giapponesi, per poi concludersi, a richiesta dei fan, in forma di lungometraggio cinematografico. È uno dei pochi anime robotici del periodo a non essere mai stato trasmesso in Italia.

"Tomy è l'unico brand arrivato incolume ai giorni nostri fondendosi con Takara, mentre tutti gli altri produttori minori non sono sopravvissuti oltre la prima metà degli anni Ottanta"

ACROBUNCH (1982, Poplar) – "Makyō Densetsu Acrobunch" è un anime che miscela fantascienza con archeologia, sulla scia del grande successo dei film di Indiana Jones. Mai trasmesso in Italia, è stato invece molto apprezzato in Francia, dove è arrivato con il titolo "Askadis: La Légende de l'Empire Perdu". Il giocattolo, scomponibile in un veicolo volante, due moto e due auto è stato prodotto da Poplar, una sussidiaria Clover dalla vita brevissima.

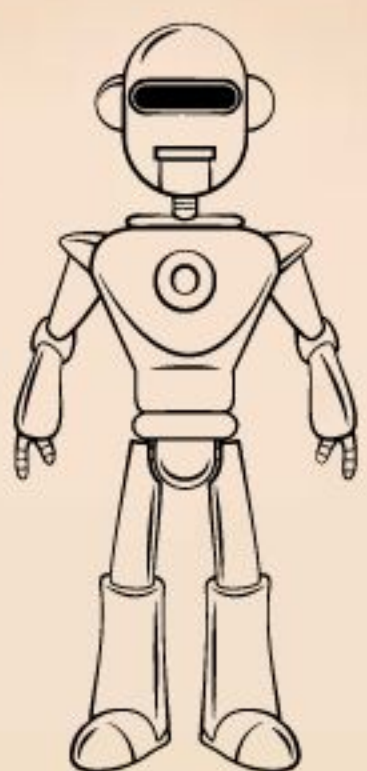
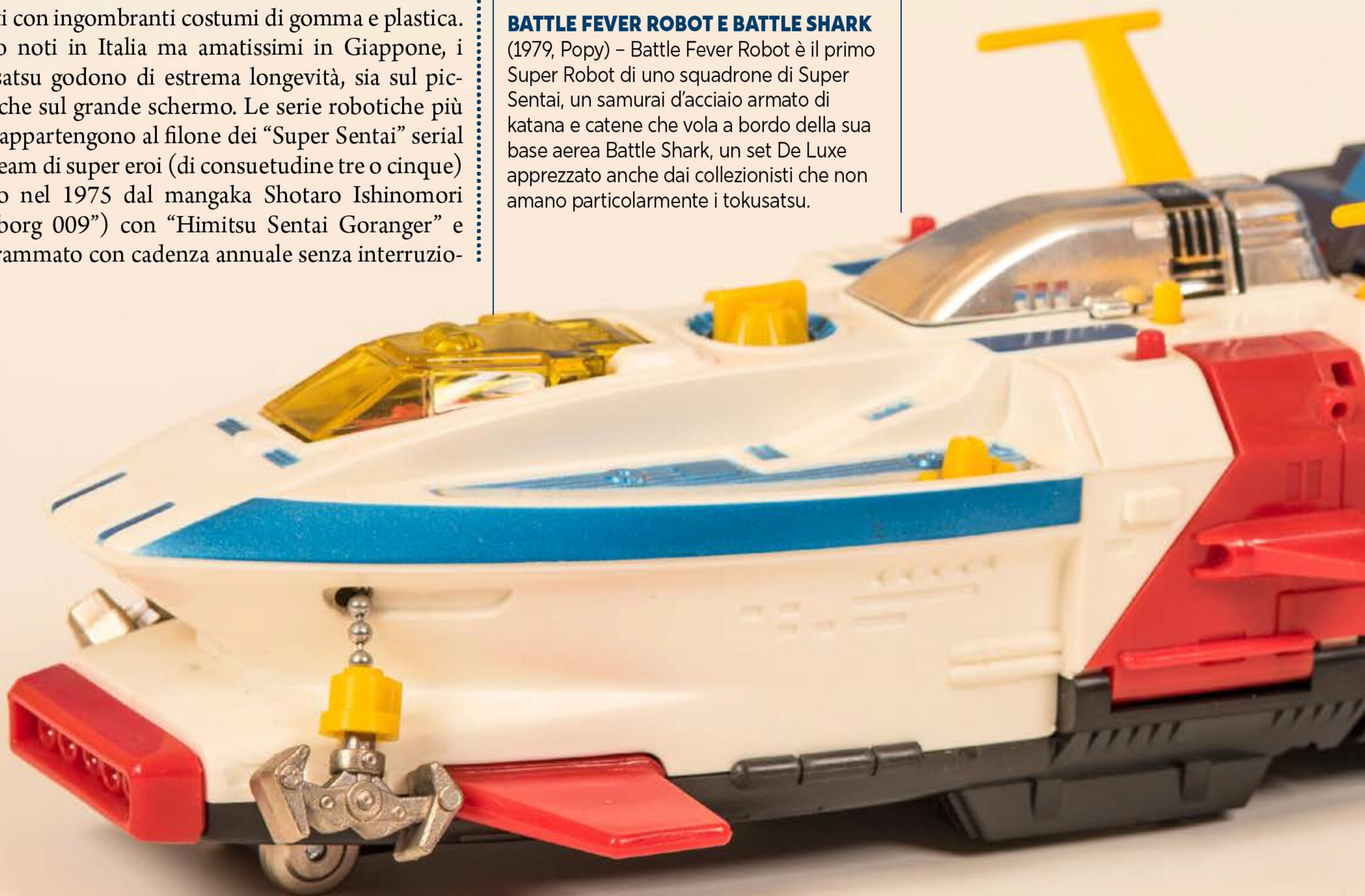
GOVARIAN (1983, Poem) – Ideato da Go Nagai, "Psycho Armor Govarian" non è un gigante d'acciaio, ma un costrutto generato dai poteri ESP di un gruppo di ragazzi speciali e, pertanto, non può essere fisicamente distrutto, in quanto rigenerabile con il pensiero. Con il suo look vagamente ispirato a Mazinger Z, Govarian è stato prodotto in forma di giocattolo dalla Poem, meteora del settore durata poco più di due anni.

Tutte le opere appartengono alla collezione Fabrizio Modina

A cura di Fabrizio Modina

TOKUSATSU!

I Super Robot, soprattutto in Giappone, non sono solo un fenomeno dell'animazione, ma sono anche i protagonisti di serial televisivi che hanno generato un numero incalcolabile di giocattoli.

Esiste un universo di Super Robot che vive separatamente dagli anime, una realtà alternativa fatta di serie televisive con veri attori e copioso utilizzo di effetti speciali, alcuni sofisticati, altri approssimativi e kitsch, non meno affascinanti delle loro controparti disegnate. Con il termine nipponico "tokusatsu" si intende infatti il prodotto cinematografico e televisivo in *live action*, specifico della fantascienza, dove giganteschi mostri come Godzilla o eroi alieni come Ultraman troneggiano sulle città di cartapesta distrutte, creature mitologiche che, in quanto concepite decenni prima dell'avvento della CGI, non sono altro che attori vestiti con ingombranti costumi di gomma e plastica. Meno noti in Italia ma amatissimi in Giappone, i tokusatsu godono di estrema longevità, sia sul piccolo che sul grande schermo. Le serie robotiche più note appartengono al filone dei "Super Sentai" serial con team di super eroi (di consuetudine tre o cinque) ideato nel 1975 dal mangaka Shotaro Ishinomori ("Cyborg 009") con "Himitsu Sentai Goranger" e programmato con cadenza annuale senza interruzioni sino ad oggi, cambiando titolo ad ogni stagione ma mantenendo intatto il concept di base. Se i primi due capitoli della saga non si avvalgono di Super Robot, è partire dal terzo, "Battle Fever J" (1979) che i Super Sentai iniziano a pilotare giganti d'acciaio che con il tempo diventano sempre più complessi e modulabili. Popy/Bandai ha realizzato i giocattoli e i chōgokin di questi personaggi sin dagli albori, con una produzione parallela a quella degli eroi dell'animazione, ma anche altri brand si sono affiancati nell'acquisizione di licenze di altri titoli divenuti cult.

BATTLE FEVER ROBOT E BATTLE SHARK
(1979, Popy) – Battle Fever Robot è il primo Super Robot di uno squadrone di Super Sentai, un samurai d'acciaio armato di katana e catene che vola a bordo della sua base aerea Battle Shark, un set De Luxe apprezzato anche dai collezionisti che non amano particolarmente i tokusatsu.

DAIDENJIN E DENJI TIGER (1980, Popy) – Successore di Battle Fever Robot, Daidenjin, protagonista di "Denshi Sentai Denjiman" ha facoltà *henshin*, ovvero è trasformabile nell'astronave Denjifighter e possiede anche lui una base mobile, il Denji Tiger.

"Con il termine nipponico "tokusatsu" si intende il prodotto cinematografico e televisivo in *live action* - specifico della fantascienza - reso celebre da Godzilla e Ultraman"

GREAT FIVE (1987, Bandai) – È uno degli ultimi robot Super Sentai realizzati in metallo. A partire dal 1991 la produzione Bandai convergerà drasticamente sul prodotto interamente in plastica per contenere gli alti costi di produzione.

SUN VULCAN ROBOT (1981, Popy) – Con questo modello Popy aumenta le dimensioni dei Super Robot tokusatsu, portandoli in parità con le controparti delle serie animate. Sun Vulcan Robot si separa in astronave e cingolato.

GOGGLE ROBOT (1982, Popy) – Altro esempio di *gattai* composto da aereo, tank e cingolato, Goggle Robot è un altro dei Super Robot tokusatsu che a partire dagli anni Ottanta inizieranno gradualmente a sostituire sul mercato i soggetti tratti da anime, sempre meno attrattivi per il pubblico infantile.

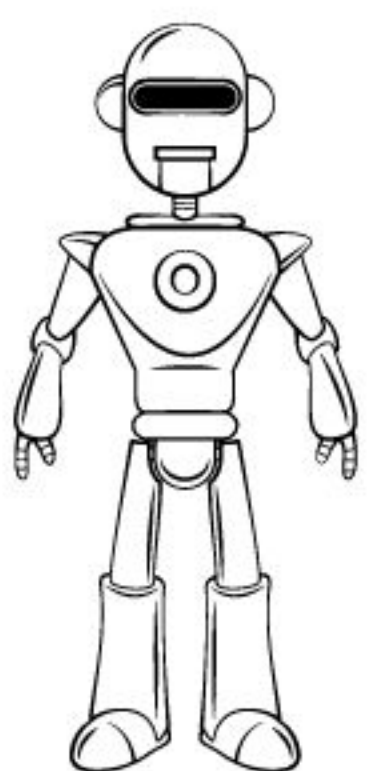
DAIJŪJIN (1992, Bandai) – Daijūjin è il mecha principale della serie "Kyōryū Sentai Jūranger", sedicesima della saga. Il serial viene notato da un produttore televisivo statunitense, che ne acquisisce i diritti e compie una complessa opera di editing che sostituisce tutti gli attori giapponesi con scene girate appositamente da artisti americani. Con il titolo "Mighty Morphin Power Rangers" il prodotto occidentalizzato diventa un fenomeno TV tra U.S.A. ed Europa che rende noti i Super Sentai al mondo. In questa versione, che cancella tutti i riferimenti nipponici, Daijūjin diventa Megazord, nome con il quale è conosciuto anche in Italia.

BIG DAI-X (1980, Takatoku) – Caso unico e sperimentale, "X-Bomber", firmato da Go Nagai, è un tokusatsu girato con la tecnica "supermariorama", che utilizza marionette al posto degli attori. Questo espediente cinematografico era stato sviluppato in Gran Bretagna da Gerry Anderson con il serial "Thunderbirds" (1964), storia di avventurieri ipertecnologici che aveva riscosso un enorme successo in Giappone. Takatoku realizza il merchandising di questa serie bizzarra e di nicchia, che, per ovvie ragioni, conquista a sua volta il pubblico inglese, arricchita da una nuova colonna sonora alla cui composizione partecipano anche Brian May dei Queen e Eddie Van Halen.

DAITETSUJIN 17 (1977, Popy) – Shotaro Ishinomori, oltre a "Himitsu Sentai Goranger" aveva creato per gli studi Toei anche il tokusatsu "Kamen Rider", ancora più longevo dei Super Sentai "Daitetsujin 17" è una sua opera robotica slegata da entrambe le saghe e fortemente influenzata da "Tetsujin 28go".

Tutte le opere appartengono alla collezione Fabrizio Modina

A cura di Piero Delrivo

LARGER THAN LIFE:

Quando si tratta di Super Robot, le dimensioni contano! È il pensiero che sicuramente condivisero i progettisti Popy quando l'azienda acquisì la licenza di "Mazinger Z", storia di un gigante d'acciaio alto quasi venti metri. Una simile creatura, unica nel suo genere, meritava dei giocattoli che ne rispettassero le caratteristiche peculiari, prime tra tutte l'impatto torreggiante e la solidità. Vinile e latta non potevano davvero. più funzionare.

Se in materia di robustezza, indistruttibilità e sensazione di "vero" metallo, fu trovata la giusta formula con lo sviluppo del chōgokin, tale soluzione non poteva però essere riportata in grande scala, o il giocattolo sarebbe costato quanto una motocicletta, oltre ad avere un peso non gestibile dai bambini. I designer immaginarono quindi una versione di Mazinger alta ben sessanta centimetri (più o meno come il suo felice acquirente) e composto di leggero ma robusto polietilene, il materiale siglato PET che viene comunemente utilizzato per le confezioni di detersivi e prodotti per l'igiene. Nasceva così il primo "Jumbo Machinder", dove l'accento su "Jumbo" evocava immediatamente qualcosa di grande, esagerato, magnifico. Inutile dire che gli articoli diventarono immediatamente sold-out e, almeno sino agli inizi degli anni Ottanta, hanno rappresentato un'importante fascia di vendita per Popy ed i suoi competitor, che si affrettarono a copiare l'idea variando il termine in "Super Jumbo" (Takara), "Jumbo" (Nakajima), "Big Robot" (Takemi), "Giant Size" (Bullmark) e altri ancora.
A cinquant'anni dal primo Jumbo Machinder, i colossi Popy e degli altri marchi sono contesi dai collezionisti in aste dalle cifre da capogiro, con valori espressi sempre in migliaia di euro, talvolta anche diverse decine, oggetti per pochi considerati vere e proprie opere d'arte.

MAZINGER Z E JET SCRANDER (1973, Popy) – Il primo Jumbo Machinder possiede già tutte le caratteristiche che verranno ripetute per le produzioni successive: la struttura in solido PET, le braccia articolate, la testa in vinile, le ruote sotto i piedi, alcuni adesivi decorativi e gli iconici missili rossi e bianchi agganciati alle spalle e alle gambe. Il Jet Scrander, con apertura alare di cinquanta centimetri era venduto separatamente, come altri accessori studiati appositamente per il giocattolo.

JUMBO MACHINDER

DOUBLAS M2 E ROKURON Q9 (1973, Popy) – Ogni eroe deve avere degli avversari di tutto rispetto e quindi anche i Kikaijū di Doctor Hell sono stati convertiti in Jumbo Machinder per far combattere a Mazinger Z battaglie mozzafiato. Questi mostri meccanici sono in effetti dei sofubi oversize, più grezzi e poco dettagliati rispetto al titolare della serie, ma non per questo meno desiderati dai collezionisti: tutti e cinque i soggetti prodotti (Kingdan X10, Gran Ghost C3, Doublas M2, Spartan K5 e Rokuron Q9) sono molto più rari e quotati di Mazinger Z ed esiste anche una "chimera" inaccessibile, Garada K7, mai commercializzato e del quale esistono meno di cinque copie al mondo, quotate ormai intorno ai 100.000 euro.

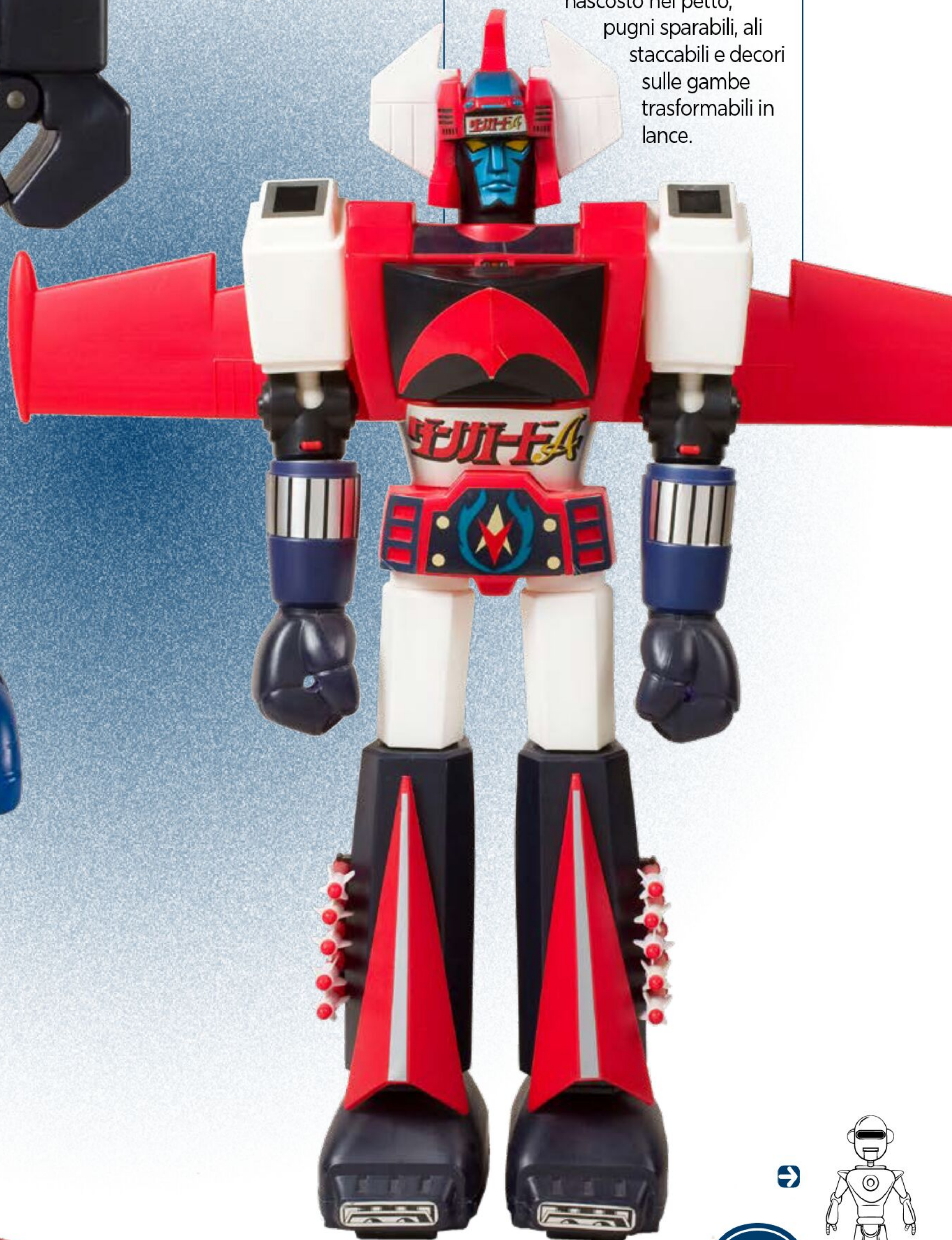
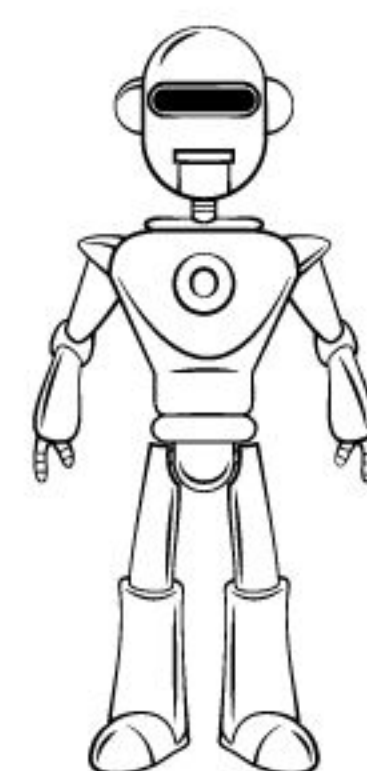
PEGAS (1975, Nakajima) – Grande cura per i dettagli nel Pegas "Jumbo" di Nakajima, che emula per dimensioni, materiali e rifiniture gli originali Popy. Interessante l'apertura del portello di trasformazione di Joji Minami (qui in versione sofubi), una manopola da ruotare simile al meccanismo di una cassaforte.

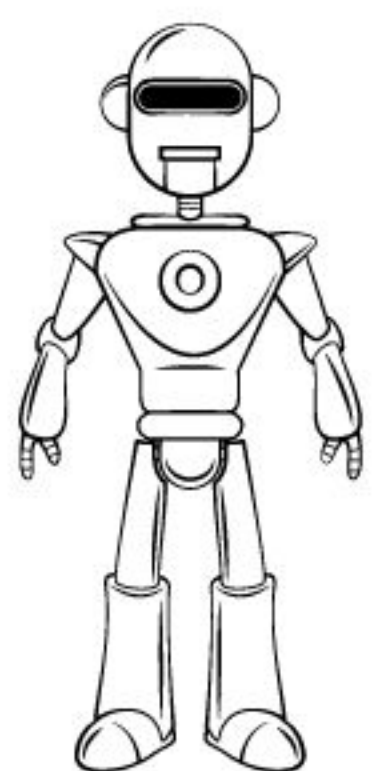
GREAT MAZINGER E SCRAMBLE DASH (1974, Popy) – Il Super Robot di Tetsuya Tsurugi ha Brain Condor estraibile e spade da riporre nei vani laterali delle cosce. Anche in questo caso le ali sono un accessorio con vendita separata.

GRENDIZER E SPACER (1975, Popy) – Per essendo tra i più ricercati in Italia e in Francia, il Jumbo Machinder di Grendizer non è considerato particolarmente raro, al contrario del suo disco Spacer, del quale sono rimasti pochissimi esemplari in ottimo stato. L'UFO, che ha una larghezza complessiva di quasi novanta centimetri, lancia missili e lame rotanti dalle ali ed è dotato di robuste ruote e due vistosi manubri, dal momento che poteva essere cavalcato dai bambini come una bicicletta. Questa funzione ludica appare oggi quasi sacrilega agli occhi dei collezionisti che hanno dovuto sborsare qualche decina di migliaia di euro per acquistarne un esemplare!

DAIKŪ MARYŪ (1976, Popy) – Altro tesoro spesso irraggiungibile, il drago spaziale di Gaiking è lungo complessivamente novanta centimetri, ha testa staccabile e dorso apribile per accogliere i veicoli di appoggio Skyler, Bazoler e Nesser venduti nella linea chōgokin.

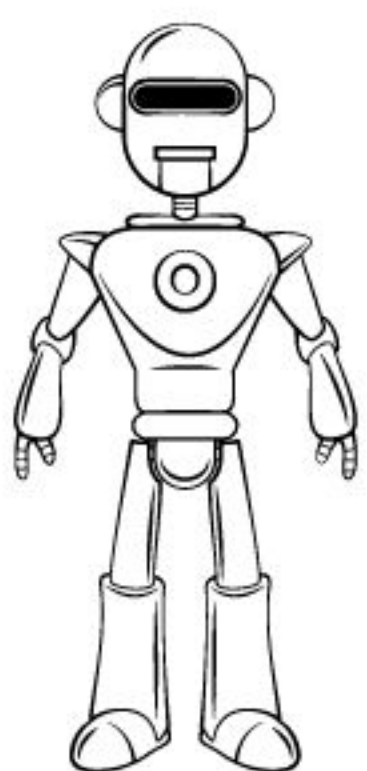
"Nel termine "Jumbo Machinder", l'accento su "Jumbo" evoca immediatamente qualcosa di grande, esagerato, magnifico"

COMBATTLER V (1976, Popy) – A differenza delle loro controparti DX chōgokin, i Jumbo Machinder non sono mai scomponibili o trasformabili, ma solidi compagni di gioco. Questo Combattler V quindi non è separabile nei cinque veicoli, ma, quantomeno, è convertibile nel tank Grandasher, applicando l'accessorio cingolato che si può riporre in un vano nella schiena.

DANGUARD A (1977, Popy) – Poche ma efficaci le *feature* di questo Jumbo Machinder: navetta Guard Launcher separabile dalla testa (ma non trasformabile), lanciamissili nascosto nel petto, pugni sparabili, ali staccabili e decori sulle gambe trasformabili in lance.

DALTANIOUS (1979, Popy) – Sicuramente rende giustizia al soggetto questo "Kyōdai Robot Kojō", evoluzione dei "Jumbo Machinder" che permette al proprietario di montare e smontare le varie parti del robot, una sorta di "Robot Factory" provvista di enormi viti e bulloni in plastica che servono per bloccare i vari pezzi. Le verniciature sono ridotte al minimo e grande importanza al look finale è dato dagli adesivi da applicare.

TRIDER G7 (1980, Clover) – Clover ha prodotto soltanto tre "Jou Yori Gattai", la sua versione dei Jumbo Machinder: Trider G7, Daioja e Dunbine. I primi due sono palesemente derivati dalla "Robot Factory" Popy, interamente assemblabili con le viti. Questa modularità permette di comporre il Trider G7 anche in forma di astronave e di tank.

GOLION/VOLTRON (1981, Popy/LJN) – Il Jumbo Machinder di Golion, esattamente come l'anime, ha avuto una doppia vita: la prima, di poco successo in Giappone e la seconda, glorificata negli U.S.A. come Voltron. L'americana LJN acquisì la matrice per la produzione del giocattolo per il mercato occidentale e le differenze tra la versione nipponica e quella statunitense sono decisamente microscopiche, ovvero minime differenze nella grafica degli adesivi e l'assenza, nel secondo, dei missili sulle gambe.

REIDEEN (1975, Popy) – La vendita del Jumbo Machinder di Reideen in Italia causò scompiglio alla fine degli anni Settanta: importato dalla Mattel sotto la linea "Shogun Warriors" insieme a Grendizer e Great Mazinger, il giocattolo non aveva corrispondenza con nessun cartone animato trasmesso in televisione e spesso rimaneva invenduto o incontrava il disappunto dei bambini che lo ricevevano in dono, i quali sicuramente ambivano a possedere Goldrake. Per ragioni non note, infatti, "Yūsha Reideen" fu l'unico anime robotico del periodo a non arrivare sui nostri teleschermi. La versione "Shogun Warriors" diverge dall'originale giapponese per la presenza del braccio lancia missili a destra, venduto separatamente come accessorio nella terra del Sol Levante.

Tutte le opere appartengono alla collezione Piero Delrivo

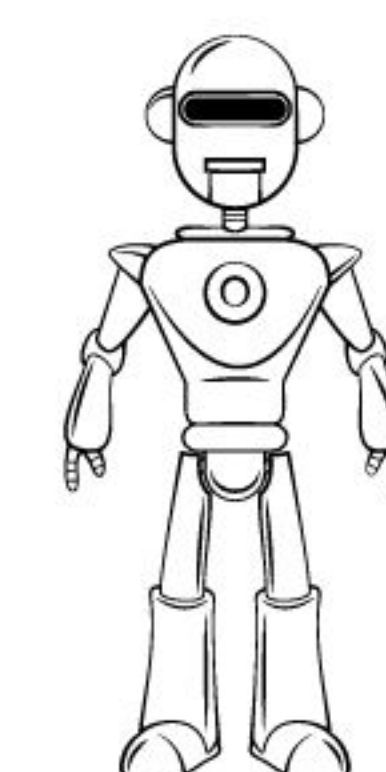
A cura di Piero Delrivo

CASA DOLCE CASA: LE BASI DEI SUPER ROBOT

Uno dei più importanti stereotipi del genere *mecha* imposto da "Mazinger Z" in poi è senza dubbio la presenza nella narrazione di una base/laboratorio, talvolta nota al mondo, talvolta rigorosamente segreta in cui il Super Robot viene custodito, riparato e implementato.

Le strutture dotate di altissima tecnologia, frutto di ingegneria e architettura avveniristica, sono spesso collocate negli anime in località reali del territorio nipponico e ricoprono un'importanza centrale nella sceneggiatura, tanto da diventare essere stesse protagoniste; con il passare del tempo iniziano anche a volare e a spostarsi in località remote della Terra o persino nello spazio, passando da edifici-fortezza a *carrier* interplanetari. La loro fascinazione

KŌSHIRYOKU KENKYŪJYO (1972, Popy) – Il primo tentativo di riprodurre il quartier generale di un Super Robot è stato, ovviamente, per la linea di giocattoli di Mazinger Z. Questo rarissimo set non appartiene né ai chōgokin, né ai Pla DX - sviluppati successivamente - ma rientra nella categoria dei sofubi. L'Istituto di Ricerca dell'Energia Fotonica (questa la traduzione del complesso sostantivo nipponico) con tanto dell'iconica piscina dalla quale emerge Mazinger, è un ingenuo blocco di vinile al centro di un background in cartoncino dominato dall'immagine del Monte Fuji. Completano la confezione i sofubi di Mazinger Z, Boss Borot, Doctor Hell e Gorgon Taikō. ***Collezione Fabrizio Modina***

è tale da avere indotto Popy e i brand concorrenti a realizzare dei giocattoli a loro dedicati, diorami di straordinaria bellezza e ricchi di *features* di ogni sorta. La produzione si è diversificata in due linee: la versione chōgokin, di piccole dimensioni ma curata in ogni dettaglio e la versione "Pla (plastic) DX", interamente in plastica, di maggiori dimensioni e corredate di molti accessori. Quest'ultime sono oggi ricercatissime, miraggi a caro prezzo che appaiono e scompaiono dalle aste con rapidità fulminea.

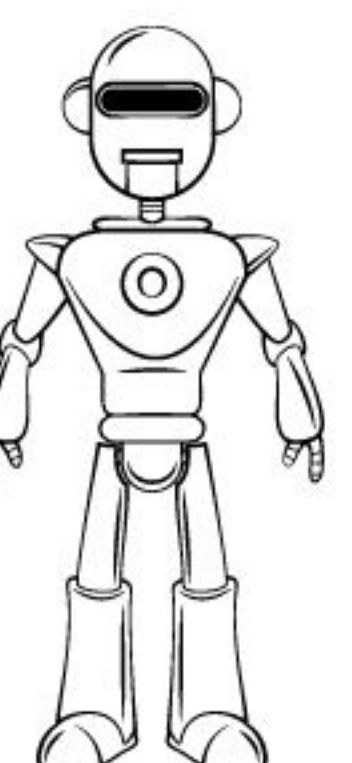
SAOTOME KENKYŪJYO (Chōgokin e Pla DX, 1974, Popy) – La base di Getter Robot è la prima ad essere realizzata nelle linee chōgokin e Pla DX, un gioiello pionieristico di storia del giocattolo. Entrambe le versioni hanno Getter Machine posizionate su catapulte a molla e tra i vari dettagli si può notare la miniatura della residenza privata del Prof. Saotome. ***Collezioni Fabrizio Modina e Piero Delrivo***

KAGAKU YŌSAI KENKYŪJYO (Chōgokin e Pla DX, 1974, Popy) – La Fortezza delle Scienze è il diorama più articolato tra le basi Popy: la struttura principale (da immaginarsi circondata dalle acque marine) è connessa con una porzione di terra, una sorta di isolotto di plastica, da un ponte staccabile e l'hangar di Great Mazinger si protende lateralmente, pronto a lanciarlo verso il cielo. Nell'edizione Pla DX compare anche un tunnel sottomarino per il decollo del Brain Condor. Le altre *figure* a disposizione (Great Mazinger, Boss Borot, Venus A e Queen Star) sono più o meno delle medesime dimensioni delle versioni chōgokin, a conferma dell'interconnettività di gioco tra le due linee. ***Collezione Fabrizio Modina***

FORDAM G (Chōgokin e Pla DX, 1975, Popy) – La nuova base di Getter Robot, costruita sulle rovine della precedente, presenta caratteristiche differenti nelle due versioni: la Pla Dx vince per dimensioni ma è piuttosto avara di dettagli, la chōgokin è piccola ma più sofisticata e sorprende per la possibilità di aprire e chiudere la cupola con una semplice manovella. ***Collezione Fabrizio Modina***

UCHŪ KAGAKU KENKYŪJYO (Chōgokin e Pla DX, 1974, Popy) – Nel realizzare la celebre base di Grendizer, Popy ha immortalato due diverse fasi dell'anime. Per il chōgokin è stata scelta la prima stagione, con focus sulla diga, che pare intagliata nella montagna di plastica metallescente; dal portello di lancio apribile viene catapultato un microscopico Spacer con il robot separabile. La torre di controllo si può ritrarre durante le incursioni di Vega e le due pareti di roccia si aprono per mostrare gli interni. Il Pla DX guarda invece alla seconda stagione, con il rinnovamento del laboratorio dopo la parziale distruzione. In questo caso sparisce la diga e l'attenzione è posta sugli hangar dei nuovi veicoli di appoggio, Double Spacer, Marine Spacer e Drill Spacer, agganciabili al Grendizer in plastica. Da notare che nessuna di queste unità è stata prodotta in metallo, cosa che rende il playset particolarmente pregiato.
Collezioni Fabrizio Modina e Piero Delrivo

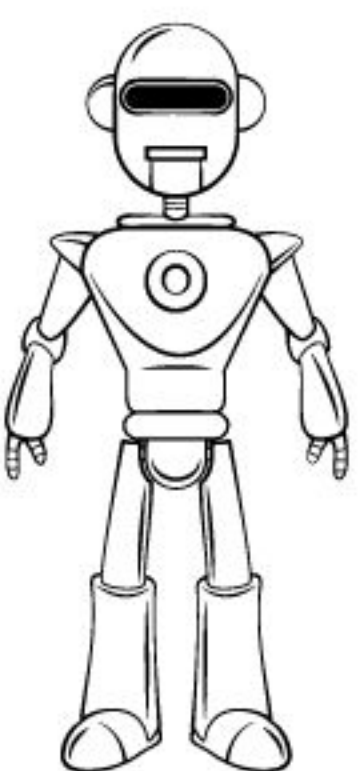
"I giocattoli delle basi sono diorami di straordinaria bellezza, ricchi di *features* di ogni sorta"

APOLON KICHI (1976, Bullmark) – Daiapolon è il primo Super Robot a possedere una base mobile, la stessa astronave con la quale è giunto sulla Terra dal remoto pianeta Apolon. Bullmark non smentisce il suo modus operandi e anche Apolon Kichi gode dell'abbondanza di metallo riservata a tutti i suoi articoli.
Collezione Fabrizio Modina

OMAEZAKI HIMITSU KICHI (1976, Popy) – Non avendo un'architettura precisa, poiché idealizzata in una caverna sottomarina in prossimità di un faro realmente esistente, la base del drago spaziale ha dato del filo da torcere ai designer Popy. Il playset prodotto sintetizza dunque il concept su due livelli prospettici: una piattaforma divisa in diversi hangar e la sezione di promontorio sullo sfondo, dominata da una miniatura del faro, il tutto impreziosito da un favoloso "sense of wonder" retrò.
Collezione Fabrizio Modina

NANBARA CONNECTION (1976, Popy) – Il design della base di Combattler V è decisamente essenziale, con sezione rotante degli hangar apribili e ponte di comando illuminabile a batteria, funzione decisamente poco utilizzata nei giocattoli chōgokin Popy. *Collezione Fabrizio Modina*

ASTRO KICHI (1976, Takemi) – Takemi ha sicuramente posto più cura nella realizzazione delle basi che nei protagonisti degli anime. È il caso del quartier generale dei Machine Blaster (gli italiani Astro Robot), prodotta con minuzia di dettagli sia in piccola che grande scala. La prima si separa dalla base per volare via in forma di astronave e contiene gli hangar per i quattro robot e per le microscopiche navette che ne diventano le teste. Più semplificata ma decisamente più rara la versione Pla DX, sviluppata con la consulenza di Popy, come si può notare dall'essenzialità della struttura e, soprattutto, dai peculiari (e delicati) lanciamissili identificativi di tutti i prodotti della linea. *Collezione Fabrizio Modina*

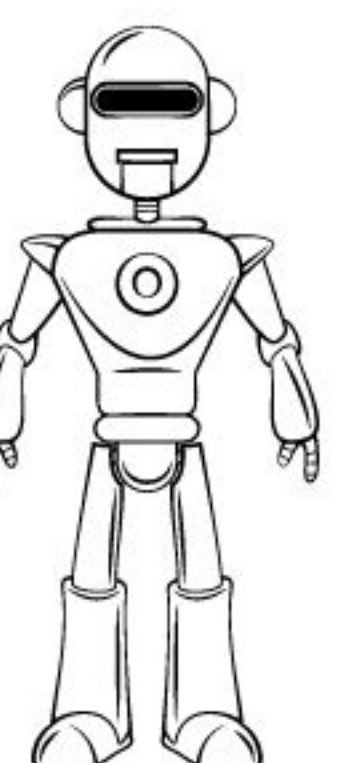
BIG FALCON (Chōgokin e Pla DX, 1977, Popy) – Ultima delle grandi basi Popy, Big Falcon, in entrambe le versioni si apre frontalmente per mostrare gli hangar dei veicoli di Voltes V. Nel caso della Pla DX, questa è studiata appositamente per contenere le cinque unità del giocattolo DX, con il quale è in scala. *Collezione Fabrizio Modina*

WHITE BASE (1979, Clover) – Certamente la più nota tra tutte le basi volanti dei Super Robot, White Base è stata realizzata da Clover con corpo centrale in solido metallo e unità laterali in plastica. Gli hangar apribili contengono miniature di Gundam, Guncannon, Guntank e Core Fighter. *Collezione Fabrizio Modina*

YATTERMAN KICHI (1977, Takatoku) – La sgangherata villetta degli Yatterman è un raro playset Takatoku dotato di ascensore che permette allo Yatter Wan in metallo di spostarsi agevolmente dall'officina di manutenzione alla porta segreta di uscita. *Collezione Fabrizio Modina*

"Le basi Pla DX sono oggi ricercatissime, miraggi a caro prezzo che appaiono e scompaiono dalle aste con rapidità fulminea"

MAGIC CASTLE (1977, Takemi) – La più ambita delle due basi Takemi, il Magic Castle sintetizza con efficacia le attrazioni del luna park utilizzato come base segreta del team Gingaizer. Particolari degni di nota, il castello disneyano, l'arena con gradinate e bandiere, la giostra delle tazze rotanti che si apre per lanciare Spinlancer. *Collezione Fabrizio Modina*

JASDAM KICHI (1977, Popy) – Unica versione della base/astronave di Danguard A, Jasdam Kichi è una sorta di "contenitore" minimalista al cui interno trovano posto modellini in plastica del Satelither, l'auto Guard Machine e il veicolo da training Sky Arrow. *Collezione Fabrizio Modina*

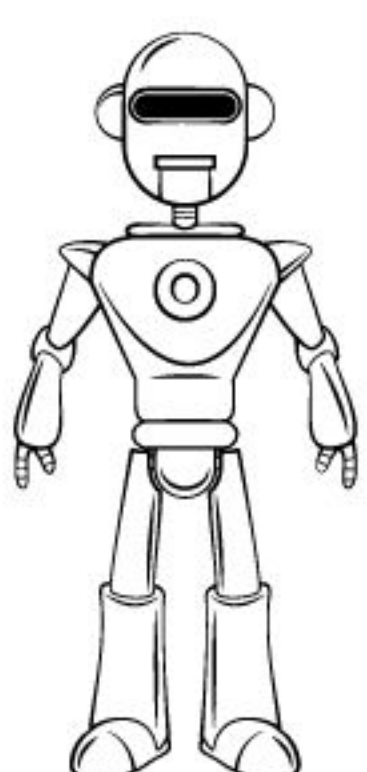
A cura di Fabrizio Modina

TIME MECHABUTON (1975, Takatoku) – Il *mecha* simbolo di "Time Bokan" (IT:"La macchina del tempo") è uno scarabeo azzurro con ali apribili e alloggiamenti per le miniature dei due veicoli di appoggio Tentouki e Yagomarine. È il primo chōgokin prodotto da Takatoku e risente di scelte progettuali – come il portamissili in zinco – che evidenziano il periodo di transizione tra il vecchio modo di costruire giocattoli e le innovazioni lanciate da Popy.

MECHA ZOO

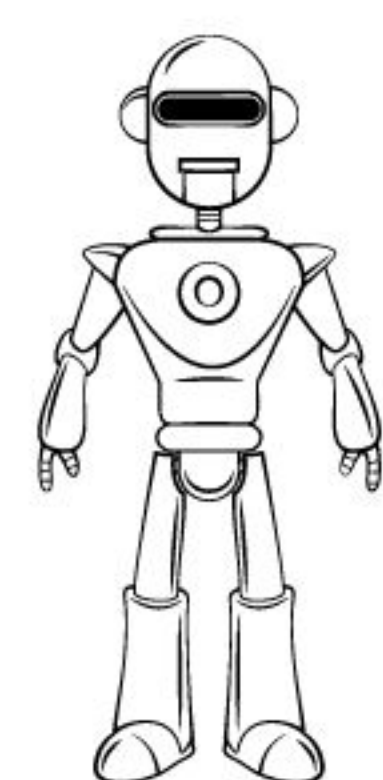
Cani, gatti, leoni, insetti, rapaci e molte altre specie: nella fantasia dei *mecha designer* anche gli animali possono diventare invincibili Super Robot!

Nello sconfinato immaginario degli autori di anime i paladini della giustizia non sono soltanto splendenti cavalieri e imperturbabili samurai, ma c'è posto anche per una coloratissima fauna, talvolta aggressiva e ruggente, talvolta ai confini dell'estetica *kawaii*, eroi di primo piano che non sono certo secondi alle loro controparti antropomorfe.
L'opera omnia di questa narrazione "diversa" del Super Robot è certamente il ciclo di sette anime prodotti da Tatsunoko Pro. a partire dal 1975 e che prende il nome dal titolo del capitolo primo, "Time Bokan". In questa saga scanzonata e ipercomica, il plot è estremamente semplice: una coppia di giovani eroi viaggia nel tempo a bordo di robot a forma di animali (pilotati o senzienti) per cercare manufatti prodigiosi o sistemare anomalie storiche, scontrandosi in ogni episodio con un losco trio di avventurieri malintenzionati. La ripetitività della sceneggiatura è bilanciata dalle gag visive al limite dell'assurdo, dai continui ammiccamenti erotico-soft (siamo a migliaia di anni luce dallo stile Disney) e, non di meno, dal *mecha design* tanto impossibile quanto efficace. Takatoku Toys è lo sponsor e il produttore del merchandising dell'intera saga e, nell'arco di tempo di otto anni, il brand ha realizzato uno zoo del futuro di rara bellezza visiva, talmente vasto da rendere arduo per molti collezionisti il completamento dell'intera serie.

YATTER WAN (1977, Takatoku) – La seconda serie della saga, "Time Bokan Series Yatterman" (IT:"Yattaman"), è certamente la più celebrata nel tempo, tanto da oscurare il titolo precedente. Questa volta i due eroi Gan Chan e Ai Chan hanno a disposizione un intero parco di mammiferi, uccelli e pesci meccanici, con i quali anteporsi alle malefatte del trio Doronbo capitanato dalla femme fatale Doronjyo. Icona dell'anime è il segugio Yatter Wan, ritratto da Takatoku in solido *die cast metal*.

YATTER PELICAN e YATTER ANKOU (1977, Takatoku) – Per le avventure in cielo e in mare, i due Yatterman si avvalgono dell'aiuto di un pellicano e di un pesce monaco, non meno buffi e improbabili di Yatter Wan. Yatter Ankou è il soggetto più difficile da reperire della serie e, pertanto, quello maggiormente quotato.

TIME DOTABATTAN e TIME KUWAGATTAN (1975, Takatoku) – Sono tutti insetti i protagonisti meccanici di "Time Bokan": la cavalletta e il cervo volante vengono introdotti nella seconda parte della serie per ampliare la proposta di vendita della linea.

ZENDA LION (1979, Takatoku) – Il terzo capitolo, "Time Bokan Series Zendaman" non è mai stato trasmesso in Italia e ha goduto di poco consenso in Giappone, troppo simile a "Yatterman" per brillare di luce propria. Il sorridente Zenda Lion si trasforma in una locomotiva che viaggia nello spazio-tempo, portando con sé un circo robotico composto dal castoro Zenda Beaver, l'orso polare Zenda Shirokuma, la talpa Zenda Mogura, il bassotto Zenda Wan, il gatto Zenda Kotora e il selvaggio Zenda Gorilla.

YATTER KING (1977, Takatoku) – Introdotto nella seconda parte della serie, il gigantesco cane San Bernardo è anche la base mobile di nuovi *animecha*: il bulldog Yatter Bull, Yatter Panda e il dinosauro Yatter Dojira. Tutti e tre sono stati prodotti e venduti singolarmente da Takatoku, insieme agli ultimi due inserimenti nella linea, il levriero lottatore di sumo Yatter Yokozuna e l'elefante Yatter Zō.

OTASUKE SUNDAY GO (1980, Takatoku) – Con il quarto capitolo, "Time Bokan Series Time Patrol Tai Otasukeman" (IT: "I predatori del tempo"), gli eroi si spostano nello spazio e pilotano un'assurda astronave a forma di cicogna, Otasuke Sunday. Il cesto che porta con il becco non contiene alcun bebè, ma è l'hangar dei *mecha* guerrieri della serie: il roditore Otasuke Tanuki, la scimmietta Otasuke Utan, il rinoceronte Otasuke Sai, la foca Otasuke Ashika, la ranocchia Otasuke Gaeru e Otasuke Kinta, l'unico robot umanoide della squadra, ispirato dal personaggio leggendario Kintaro.

DAITENBA (1981, Takatoku) – Un significativo cambio di registro nella saga avviene nel 1981 con "Time Bokan Series Yattodetaman" (IT: "Calendar Men"), che sostituisce la ripetitiva coppia di eroi con un solo paladino e introduce un vero Super Robot, Daikyōjin, utilizzato in tono parodistico. Al guerriero si affianca il destriero meccanico Daitenba, modellato sulle descrizioni del Cavallo di Troia e con lui combinabile per formare il centauro Daibajin.

KABUTOZEMI (1983, Takatoku) – Nel 1983 si chiude il ciclo storico delle Macchine del tempo – seguiranno alcuni OVA e remake nei decenni successivi – con "Time Bokan Series Itadakiman", rilettura in chiave ironica dell'epopea asiatica "Saiyuki", il testo mitologico che ha ispirato anime come "SF Saiyuki Starzinger" (IT: "Starzinger"), "Gokū no Daibōken (IT: "The Monkey") e "Dragon Ball". Il protagonista Itadakiman utilizza lo scarabeo scarlatto Kabutozemi come veicolo volante ed è assistito da Wangaroo (canguro convertibile in cane) e Peliguin (pellicano e pinguino).

CLINT (1979, Popy) – Non tutti gli animali robot degli anime sono buffi compagni di avventure dell'eroe di turno. Clint, ad esempio, la pantera meccanica di Daigo Otaki, protagonista di "Tōshi Gordian" si sacrificherà nel finale per salvare il suo amato padrone. Popy ha omaggiato il *character* con un chōgokin elegante e articolato.

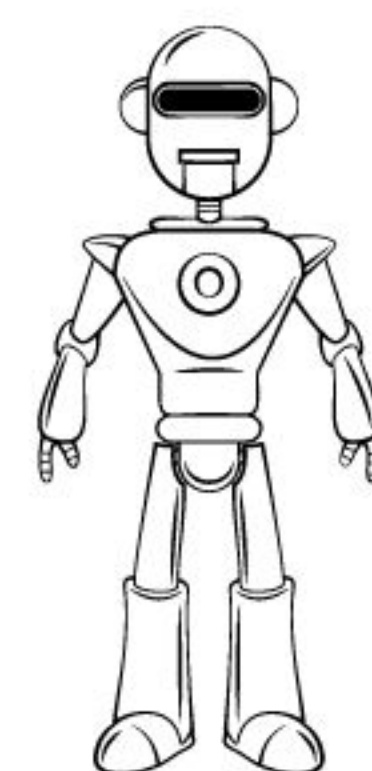
SAIZANCE (1980, Popy) – Erroneamente confuso da molti come un capitolo delle "Time Bokan", "Tondemo Senshi Muteking" è invece una storia a sé, un delirio disco-kitsch che narra di un ragazzino terrestre trasformato in super eroe da un polipetto alieno, agente di polizia intergalattica. Il rinoceronte sui pattini Saizance, convertibile in navetta, è uno dei *mecha* prestati a Muteking per sconfiggere la banda di criminali Kurodako Brothers.

BERALIOS (1979, Popy) – Amatissimo dai fan italiani, il leone meccanico senziente che compone il torso di Daltanious veniva commercializzato da Popy all'interno del set DX e anche in scatola singola.

"Le Time Bokan sono uno zoo del futuro di rara bellezza visiva interamente prodotto da Takatoku Toys"

NEW GOD PHOENIX (1978, Popy) – Non appartiene al genere Super Robot la notissima serie di "Kagaku Ninjatai Gatchaman" (IT: "La battaglia dei pianeti") ma l'astronave del capitolo centrale della trilogia Tatsunoko Pro., la New God Phoenix, è innegabilmente un gigantesco rapace meccanico che trasporta le singole unità dei super eroi con nomi di uccelli.

Tutte le opere appartengono alla collezione Fabrizio Modina

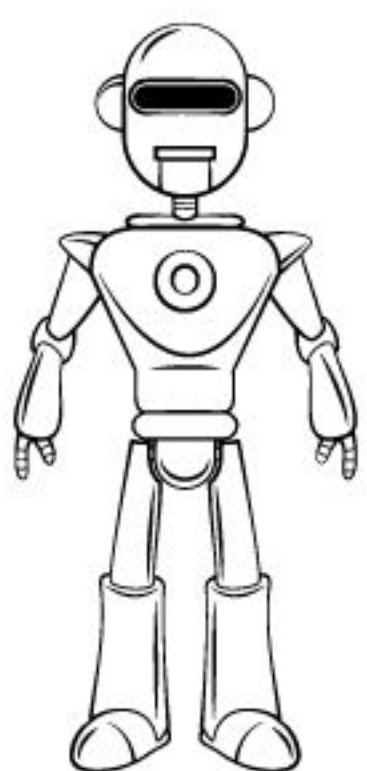
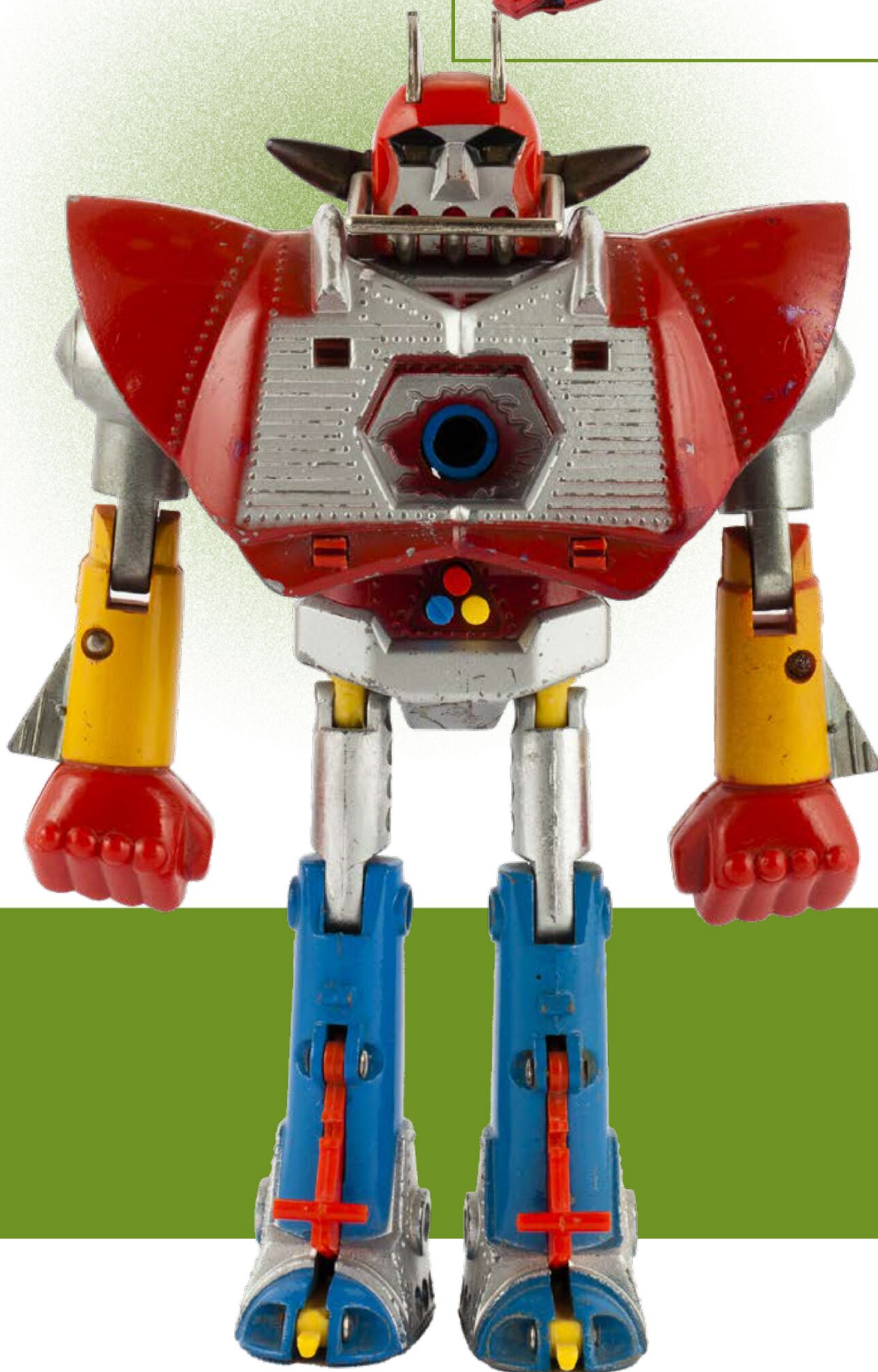
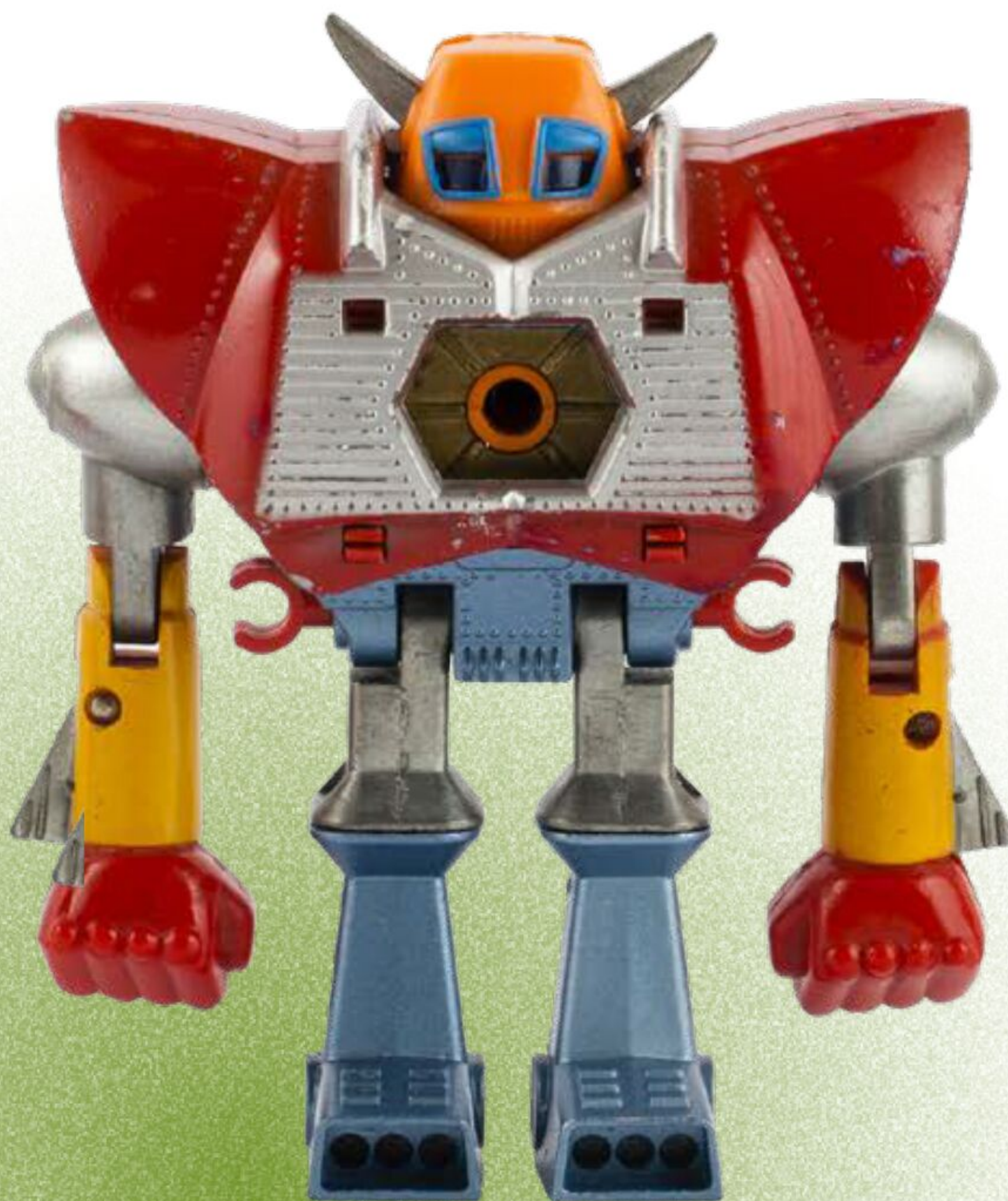
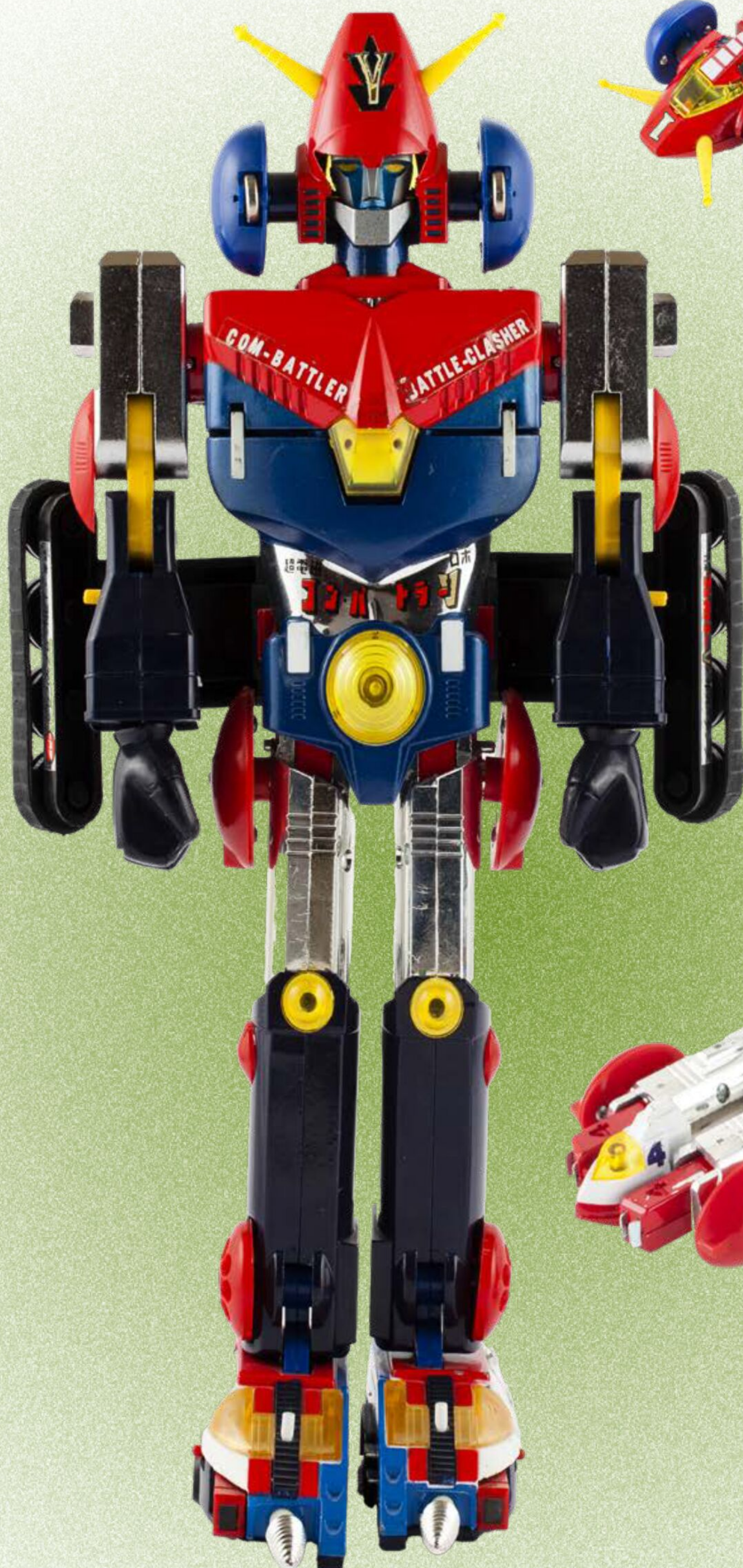
A cura di Fabrizio Modina

GATTAI & HENKEI

Le fantasiose trasformazioni dei Super Robot si riconducono a due tipologie precise, divenute codici precisi da trasferire nelle funzioni dei giocattoli.

Le mirabolanti trasformazioni che hanno reso i Super Robot un capitolo unico nella storia dell'animazione e della fantascienza, sono il risultato di slanci creativi e imposizioni del marketing, una felice collaborazione tra artisti e commerciali (connubio di non facile riuscita) che ha generato dei capolavori di ingegno dell'arte del giocattolo. A metà degli anni Settanta, sull'onda del successo degli anime robotici, si delinea una nuova figura professionale, il *mecha designer,* progettista deputato al concept dei giganti d'acciaio, tanto nel look quanto nelle varie funzionalità di trasformazione, da traslare sia in forma animata che in concreta produzione industriale. Maestri della nuova arte diventano Kunio Ōkawara e lo Studio Nue, i quali firmano icone del genere quali le Time Bokan, Daitarn 3, Gundam e Combattler V, tra i molti.
Tecnicamente, le trasformazioni dei Super Robot vengono raggruppate in due categorie:

- GATTAI (合体), ovvero la combinazione di più elementi che concorrono a formare una sola entità
- HENKEI (変形), la modificazione, la variazione di un unico soggetto

Il termine *henkei* non va confuso con *henshin* (変身), la metamorfosi di un corpo, peculiare nei passaggi da civile a super eroe, come nel caso di Kamen Rider, i Gatchaman, i Super Sentai. Quando si trasforma nella testa di Jeeg, Hiroshi Shiba compie un *henshin.*

GATTAI: DAIAPOLON – APOLON HEADER, APOLON TRANGUR, APOLON LEGGER (1976, Bullmark) – Il gattai si evolve e dal concept dei veicoli si passa a quello degli automi, più corpi che diventano uno inseguendo l'ideale di collettività vincente insito nella narrazione sociale asiatica. La fusione dei tre moduli di Daiapolon, come per Getter Robot, non poteva essere fisicamente adattata, quindi, Bullmark semplificò il design optando per una combinazione ottenuta dallo smontaggio e e riassemblaggio di vari elementi del trio.

GATTAI: GETTER ROBOT – EAGLE, JAGUAR, BEAR (1974, Popy) – Considerato il primo *gattai robot* della storia, Getter Robot è composto dalla combinazione – in tre sequenze diverse – delle navette pilotate da Ryōma Nagare, Hayato Jin e Musashi Tomoe. Nell'impossibilità di ricreare il *morphing* visto nell'anime, Popy optò per vendere singolarmente sia i robot che i veicoli.

GATTAI: COMBATTLER V – BATTLE JET, BATTLE CRUSHER, BATTLE TANK, BATTLE MARINE, BATTLE CRAFT (1976, Popy) – Combattler V risolve il divario tra anime e giocattolo con il suo design concepito per essere realisticamente attuabile nella versione fisica. Fantasia e realtà si fondono in un'unica creatura che ha fatto sognare migliaia di bambini nipponici (e altrettanti collezionisti adulti italiani).

HENKEI: DAITARN 3 – DAIFIGHTER, DAITANK (1978, Clover) – Daitarn 3 è il caso più classico di *henkei*, con la sua complessa trasformazione in astronave e in carro armato. Il modello Clover è alquanto scarno di dettagli, difficilmente riproducibili con la tecnologia dell'epoca.

GATTAI & HENKEI: DAIKENGO – COMBAT SHIP, DAIKEN BUGGY, DAIKEN CATERPILLAR, DAIKEN BASE (1978, Takatoku) – Protagonista di una serie mediocre, Daikengo brilla invece per l'originalità del suo design (ad opera di Kunio Ōkawara), raro caso di Super Robot che possiede sia doti *henkei* (trasformazione nell'astronave Daiken Base) che *gattai* (scomposizione in tre veicoli).

Tutte le opere appartengono alla collezione Fabrizio Modina

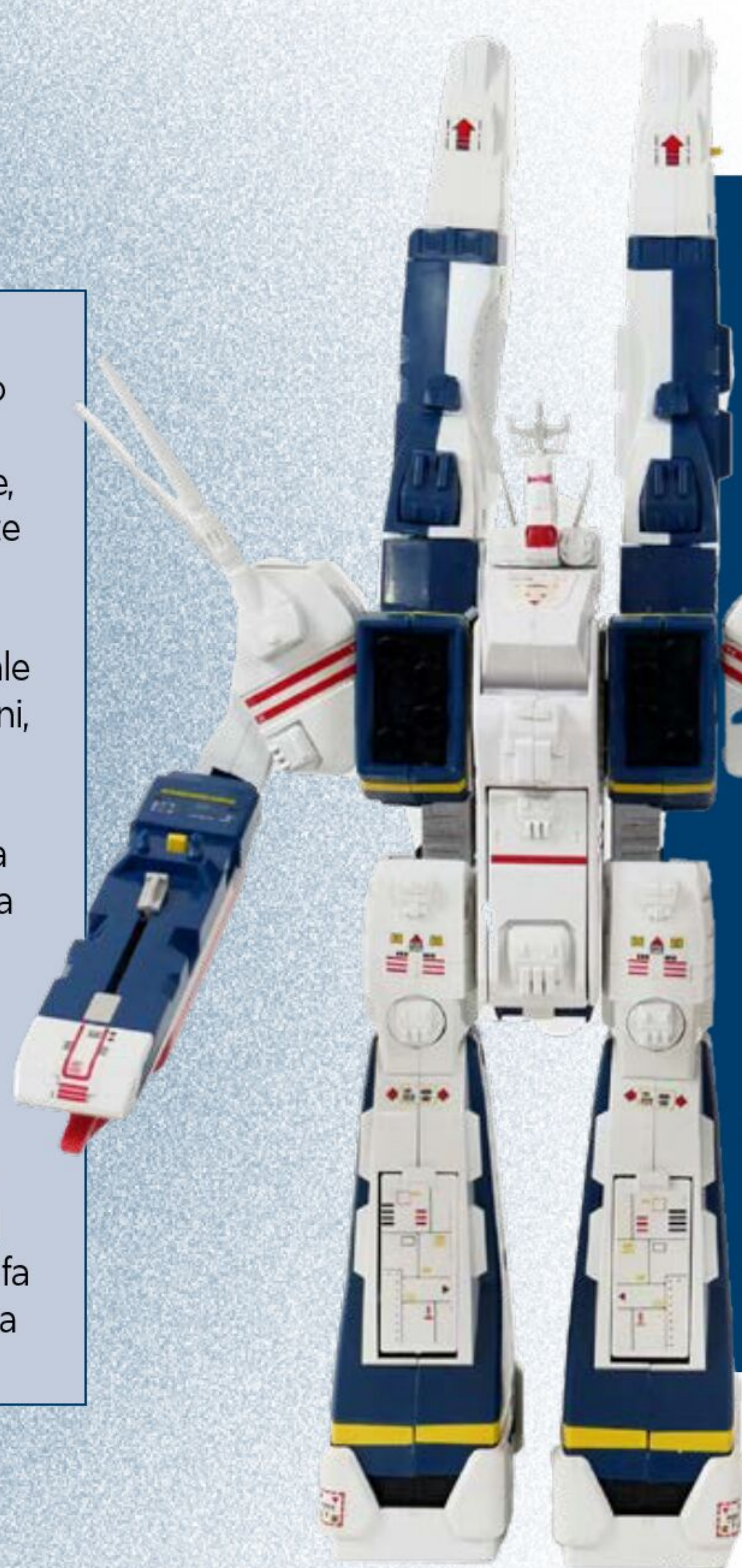
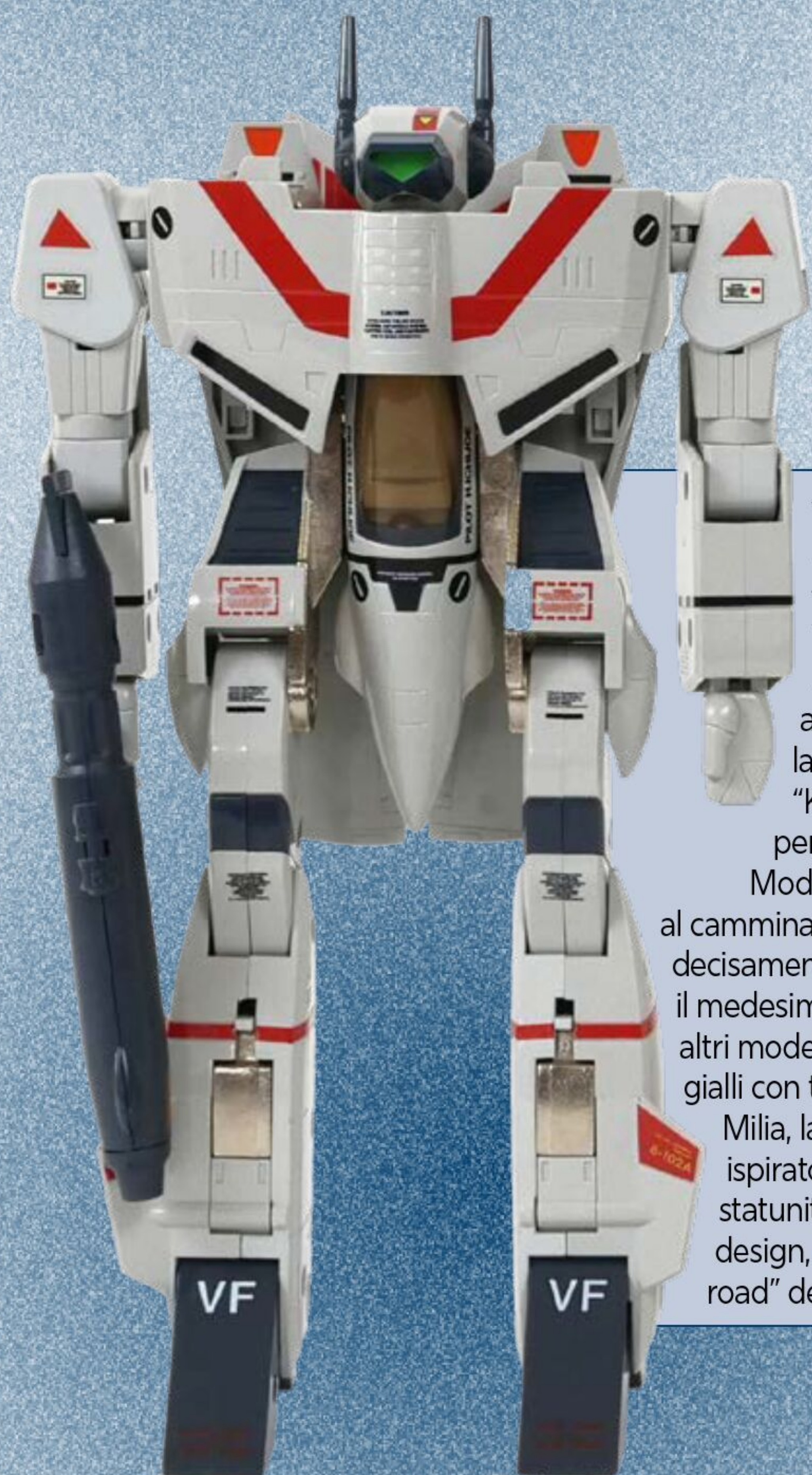
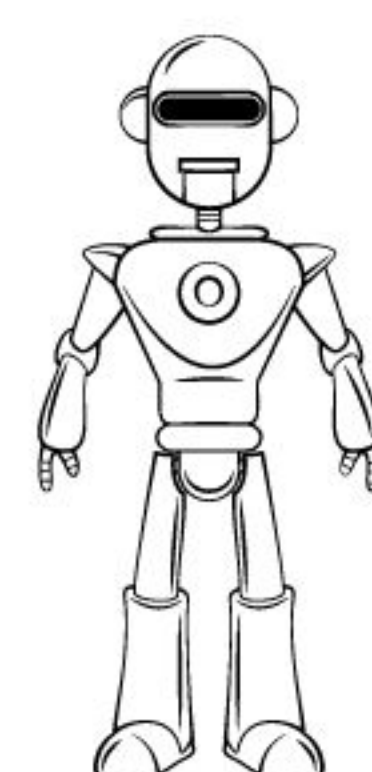
A cura di Marco Olivotto

DA SUPER A REAL

La fantasia cede il passo alla realtà e il mecha design si evolve in ingegneria plausibile.

"Kidō Senshi Gundam" aveva rappresentato un'anomalia sui teleschermi nipponici, incompreso dai bambini ma apprezzato dagli adolescenti, quel pubblico che frequentava le scuole elementari quando arrivò "Mazinger Z" e che alla fine del decennio dei Settanta si avviava al liceo. Era evidente che una fascia di pubblico era cresciuta e i Super Robot dovevano evolversi per non scomparire. I giocattoli di Gundam della Clover restavano sugli scaffali invenduti, mentre spopolavano i model kit Bandai, da assemblare, verniciare ed esporre, poiché questa era la nuova attività ludica preferita dai teenagers.
I creatori degli anime accolsero con favore questa ondata di "maturità" e, slegandosi dall'ormai desueta formula del Super Robot invincibile e inossidabile, tentarono strade nuove, impegnandosi in sceneggiature più articolate e realistiche, dove, per la prima volta, al centro della storia erano le persone e non più le macchine. I titoli dello studio Nippon Sunrise, firmati da Yoshiyuki Tomino e Ryōsuke Takahashi, incalzarono l'egemonia Toei Doga, la quale, abbandonato il campo *mecha* si spostò sul genere fantasy producendo successi istantanei come "Saint Seiya" (IT:"I cavalieri dello Zodiaco") e "Dragon Ball". Per la prima volta, anche la posizione di leader di Popy/Bandai risultò traballante e Takatoku colse al volo l'opportunità sponsorizzando il promettente progetto di un minuscolo pool di animatori usciti dallo Studio Nue, intitolato "Chōjikū Yōsai Macross" (IT: "Robotech"). L'opera, a metà tra il dramma romantico e la fantascienza, non solo lanciò la moda delle "idol", cantanti virtuali che vendevano milioni di dischi in tutto il mondo, ma anche un'innovativa visione del *mecha design* che si spostava sempre più verso una progettazione ingegneristica probabile, se non addirittura possibile, nella realtà. I complessi e impossibili *gattai* lasciarono il posto a *henkei* rapidissimi, che non occupavano più preziosi minuti sullo schermo, a favore di una maggiore profondità dello svolgimento dello scenario. Il merchandising di "Chōjikū Yōsai Macross" prodotto da Takatoku superò ogni record di vendite, frutto di una saggia politica di rinnovamento del giocattolo, che miscelava la semplicità di utilizzo con il dettaglio "adulto" del model kit, riscontrando il favore sia dei più piccoli (per la facilità di trasformazione) che dei fratelli più grandi, che giudicavano i modelli decisamente "cool".
Con la linea "Kanzen Henkei" (trasformazione perfetta), Takatoku cambiò l'estetica dei giganti d'acciaio adattandoli al nuovo trend: non più Super Robot, ma Real Robot, figli sì dell'immaginazione, ma anche di una scienza e di una tecnologia che evolvendosi esponenzialmente, guidavano il mondo nei primi anni Ottanta nella transizione tra analogico e digitale.

GUNDAM e GUNTANK (1979, Clover) – Le forme essenziali, vagamente retrò e poco corrispondenti al design dell'anime non convinsero il pubblico ad acquistare i giocattoli di Gundam, decretando una stagnazione delle vendite. Se oggi Gundam viene considerato il primo, vero, Real Robot, il look dei prodotti Clover di certo non rendeva giustizia al *mecha design*, divenuto iconico, di Kunio Ōkawara.

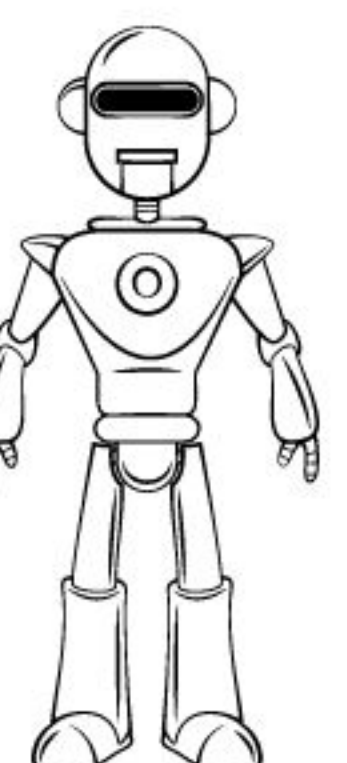
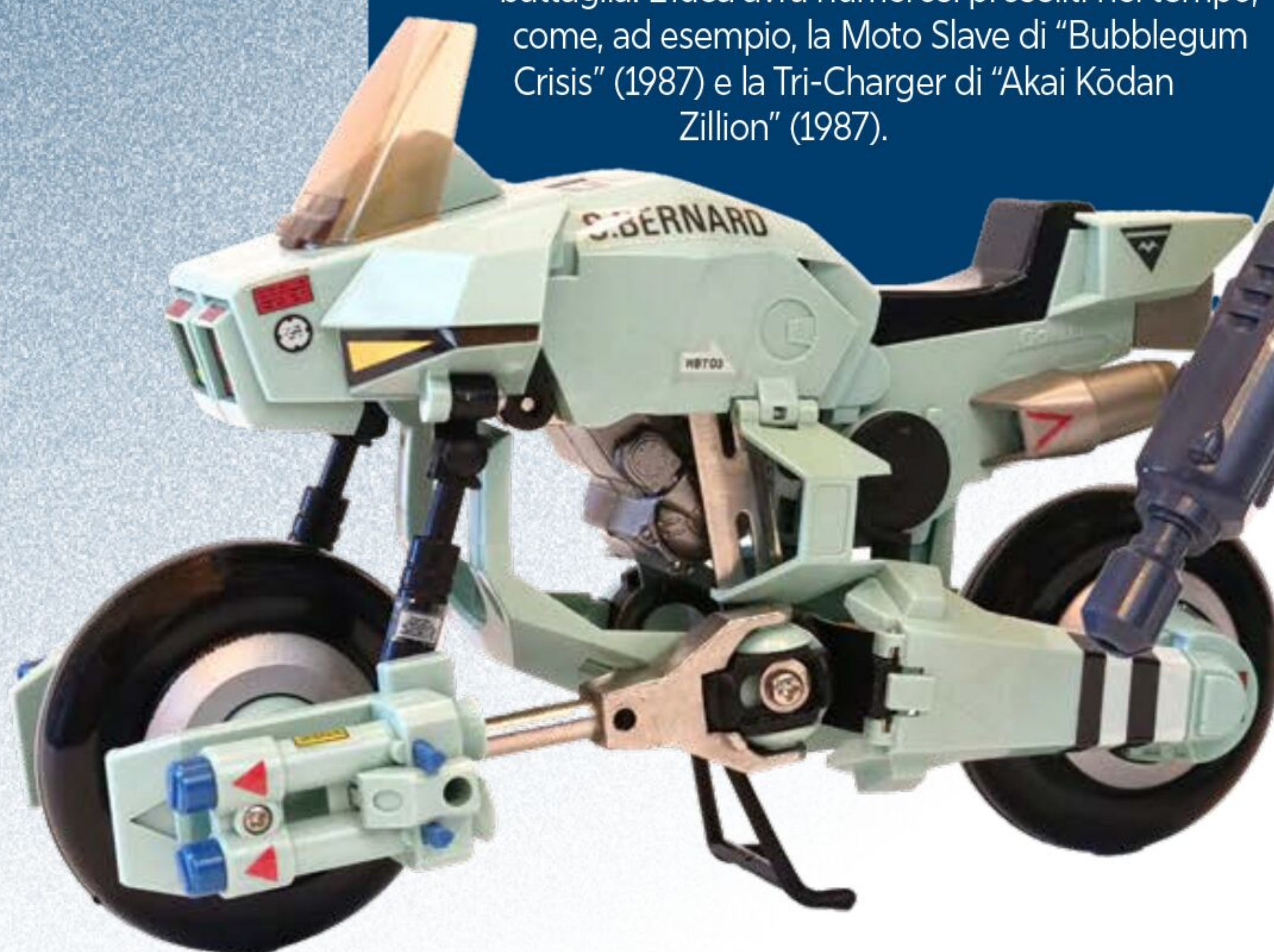
DOUGRAM (1981, Takara) – Mai trasmessa in Italia, "Taiyō no Kiba Dougram" è la storia di una gruppo di ribelli che, con pochi mezzi, combatte per l'indipendenza del pianeta Deloyer dal corrotto governo centrale terrestre. Politica, inganni, terrorismo, drammi famigliari, sono gli elementi alla base di una sceneggiatura complessa firmata da Ryōsuke Takahashi, lontana anni luce dagli stereotipi dei Super Robot. Takara si dimostra all'altezza della maturità dell'anime, producendo una linea in plastica e metallo dal look realistico e militarizzato, che fa da apripista alla nascente estetica del Real Robot.

SDF-1 MACROSS (1982, Takatoku) – Come tradurre in giocattolo l'idea di un'astronave lunga 1.200 metri e in grado di assumere forma antropomorfa? È questa la sfida che affrontò Takatoku nel realizzare il modello di Macross, l'arca spaziale al centro dell'anime "Chōjikū Yōsai Macross". Il risultato è un esemplare intrigante che con i suoi trentotto centimetri di altezza (quaranta di lunghezza nella conformazione nave), ben comunica le esagerate dimensioni del *mecha*, senza rinunciare ad alcune *feature* classiche come le catapulte a molla posizionate nelle due portaerei laterali o i vari lanciamissili nascosti nel corpo centrale.

VF-1J VALKYRIE (1982, Takatoku) – Il capolavoro definitivo di Takatoku e anche il suo massimo successo in termini di vendite. La Valkyrie, *mecha* principale di "Chōjikū Yōsai Macross", pur occupando un ruolo marginale nella sceneggiatura (si tratta di veicoli prodotti in massa, senza alcuna velleità di protagonismo), diventa suo malgrado la star dello show a livello commerciale, grazie al "Kanzei Henkei" di nome e di fatto davvero perfetto, perché con pochissimi movimenti il robot (Battroid Mode) può passare alla conformazione aereo (Fighter Mode) e al camminatore ibrido (Gerwalk Mode). Inoltre, scelta produttiva decisamente smart, cambiando solo la testa e il colore, con il medesimo stampo vengono realizzati anche tutti gli altri modelli presenti nell'anime, la VF-1S (decori neri e gialli con teschio), la VF-1J con livrea blu e rossa di Max e Milia, la VF-1A (livrea beige). La silhouette del Fighter, ispirato ad un Grumman F14 Tomcat dell'esercito statunitense, amplifica l'effetto realistico del design, anticipando l'universo "on the road" dei "Transformers".

VT-1 SUPER OSTRICH VALKYRIE (1984, Bandai) – Successivamente alla chiusura di Takatoku, Bandai acquisì gli stampi delle Valkyrie per realizzare tre modelli presenti soltanto nella versione cinematografica della serie, il lungometraggio "Chōjikū Yōsai Macross: Ai Oboete Imasu ka". Oltre alla VF-1A di Hikaru Ichijyō, esistono anche la VT-1 Super Ostrich e la VE-1 Elintseeker, che nel film non sono mai visibili in modalità robot.

ATM-09-ST SCOPEDOG (1983, Takara) – Considerato il capolavoro di Ryōsuke Takahashi, "Sōkō Kihei Votoms" miscela complottismo, religione e distopia in uno scenario preso in prestito ai migliori film di guerra americani, primo su tutti "Apocalypse Now". In una galassia in guerra da talmente tanto tempo che si è persa addirittura la reale motivazione del conflitto, il soldato di fanteria Chirico Cuvie deve sopravvivere ai nemici e al suo stesso plotone pilotando un Votoms, robot di piccola taglia prodotti in serie, in dotazione agli eserciti di entrambe le fazioni. Cinico, pessimista, del tutto inadatto ai bambini, l'anime arriva al cuore degli adulti, formando una fan base che ha permesso la longevità del titolo, proseguito in una lunga scia di prequel, sequel e spin-off. Eliminato ogni riferimento cromatico dei Super Robot, lo Scopedog Takara, con i suoi colori mimetici e la profusione di dettagli "tecnici", interpreta alla perfezione il look militare del fante meccanizzato, che contiene nel torso una miniatura del suo pilota.

ORGUSS (1983, Takatoku) – Nella speranza di bissare il boom di consensi ottenuti con "Chōjikū Yōsai Macross", il team guidato da Shōji Kawamori e sponsorizzato da Takatoku realizza "Chōjikū Seiki Orguss", storia di universi paralleli che convergono in un'unica realtà dominata dal caos dimensionale. Dallo sviluppo del concept delle Valkyrie, emerge il Drifand Orguss, *mecha* titolare della serie, convertibile in ben quattro modalità: Orgroid (robot), Gerwalk, Flyer e Tank. Il giocattolo progettato da Takatoku è una meraviglia di design e progettazione commercializzato in grandi quantitativi sulla scia del successo della linea di Macross. Ma l'anime non riscontra il favore del pubblico e la maggior parte dei prodotti risulta invenduta, provocando all'azienda un danno economico irreparabile.

LEGIOSS ETA AFC-01H (1983, Gakken) – L'impatto visivo e innovativo di "Chōjikū Yōsai Macross" si ripercuote su tutti gli studi di animazione, che si adattano alla nuova visione delle serie *mecha* rielaborandola con il proprio stile. Tatsunoko Pro. sperimenta "Kikō Sōseiki MOSPEADA" (IT: "Robotech") ricalcando spudoratamente le atmosfere di Macross tanto nel focus sull'idol musicale, quanto nel design robotico. Il Legioss, erede delle Valkyrie, come tutto il merchandising della serie, è marchiato Gakken, casa editrice che si improvvisa – con buoni risultati – produttrice di giocattoli *one-shot*.

"Era evidente che una fascia di pubblico era cresciuta e i Super Robot dovevano evolversi per non scomparire"

ARMOR CYCLE VR-052F MOSPEADA (1983, Gakken) – Sicuramente l'idea più originale dell'anime, le Armor Cycle MOSPEADA (Military Operation Soldier Protection Emergency Aviation Dive Armor) sono motociclette militari convertibili istantaneamente in solide armature da battaglia. L'idea avrà numerosi proseliti nel tempo, come, ad esempio, la Moto Slave di "Bubblegum Crisis" (1987) e la Tri-Charger di "Akai Kōdan Zillion" (1987).

MUGEN CALIBUR (1983, Takatoku) – Con i Kanzen Henkei dedicati a "Tokusō Kihei Dorvack" si concludeva l'avventura di Takatoku, che, gravata da una serie di flop, fu costretta a dichiarare bancarotta e a interrompere definitivamente l'attività. Simboli di questo triste canto del cigno, Mugen Calibur e i suoi compagni d'arme Oberon Gazzette e Bonaparte Tulcas, trasformabili rispettivamente in jeep, elicottero e carro armato, non particolarmente apprezzati alla loro uscita, si dimostrarono gli antesignani televisivi dei "Transformers", tanto che Hasbro ne acquisì gli stampi per inserirli nella propria linea di Autobot.

"Con la linea "Kanzen Henkei", Takatoku cambiò l'estetica dei giganti d'acciaio adattandoli al nuovo trend: non più Super Robot, ma Real Robot"

L-GAIM (1984, Bandai) – Il designer Mamoru Nagano rivoluziona l'estetica dei Real Robot con "Jūsenki L-Gaim", anime Nippon Sunrise diretto da Yoshiyuki Tomino. I suoi cavalieri meccanici sono esili e gotici, fluide miscele iconografiche del passato medievale occidentale e nipponico, armature scintillanti che mostrano cablaggi, ingranaggi e dettagli tecnici di rara bellezza. Bandai realizza L-Gaim sotto la linea "contenitore" "Hi Metal", nel quale inserisce con discontinuità gli eredi della defunta serie chōgokin.

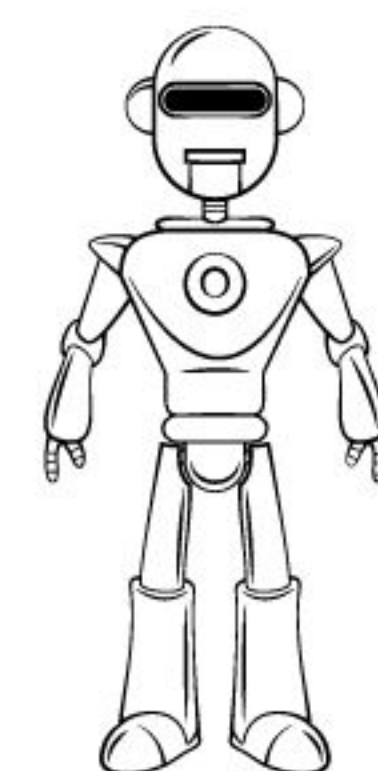
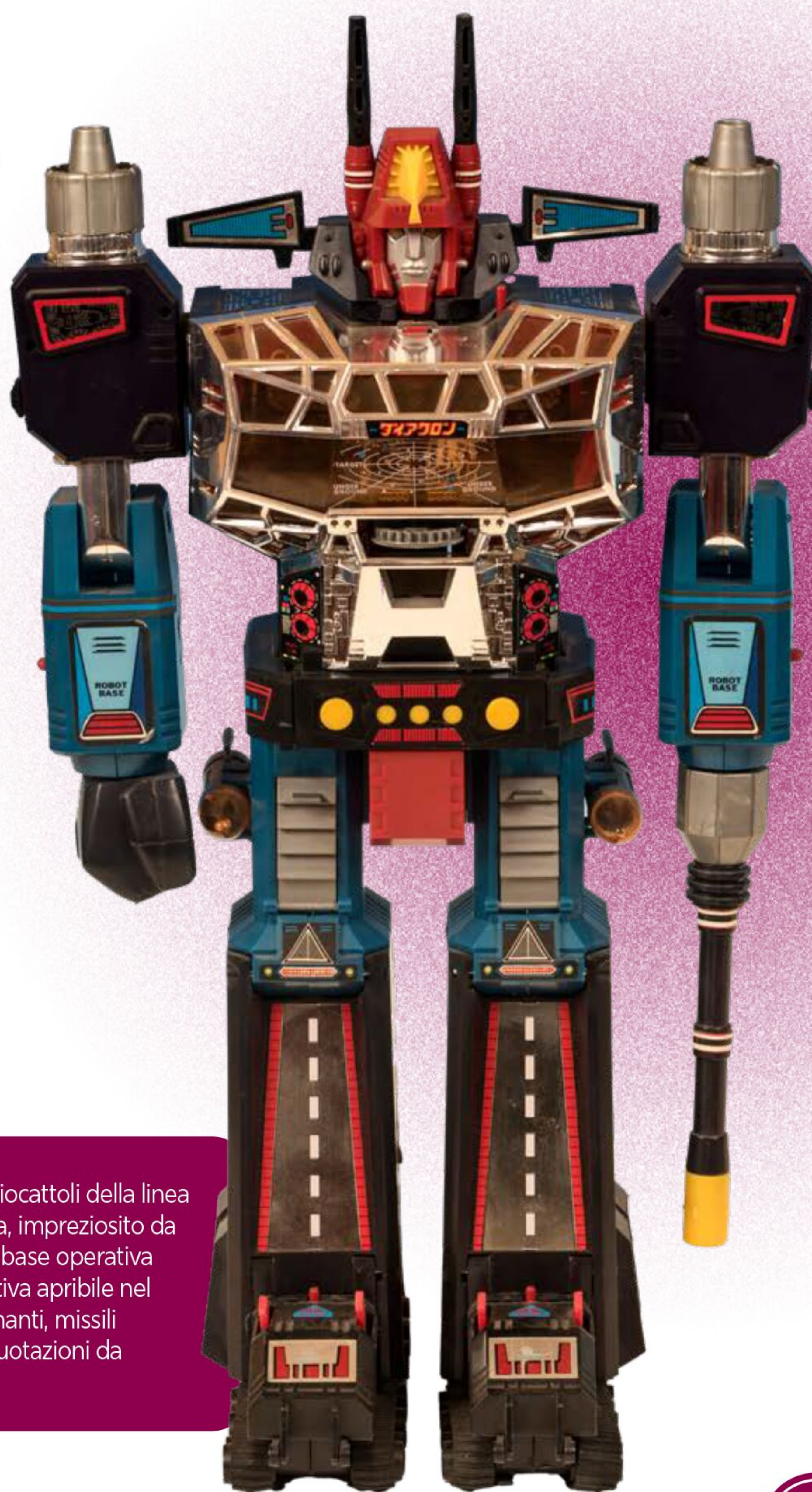
AV-98 INGRAM 1 (1989, Bandai) – Considerato il miglior lavoro di genere *mecha* di fine anni Ottanta, "Kidō Keisatsu Patlabor", firmato dal collettivo Headgear, immagina una Tokyo del futuro (non troppo lontano) dove i poliziotti si avvarranno di sofisticati robot per salvaguardare la sicurezza dei cittadini e contrastare una criminalità sempre più evoluta tecnologicamente. L'estremo realismo e la semplice quotidianità dello scenario, uniti alla tridimensionalità dei protagonisti concorrono a rendere quasi secondario il lato Sci-Fi del plot. "Alphonse", l'Ingram pilotato dalla poliziotta neolaureata Noa Izumi, è un modello Bandai in plastica e metallo con luci a batteria sulle spalle, di facile reperibilità.

Tutte le opere appartengono alla collezione Fabrizio Modina

EVOLUZIONI NATURALI: DAI SUPER ROBOT AI TRANSFORMERS

A metà degli anni Ottanta i tempi sono maturi per una totale rivoluzione del genere mecha e, per la prima volta, gli Stati Uniti anticipano il Giappone.

Sin dall'inizio degli anni Settanta il brand Takara è stato presente nel settore del giocattolo di fantascienza con la linea "Henshin Cyborg", versioni androidi delle *doll* americane "GI Joe" corredate di svariati set di abiti che permettevano la loro "trasformazione" in personaggi della TV come Ultraman, Kamen Rider, Kikaider e Mazinger Z. Nel 1974 la linea subì una drastica riduzione di taglia, fu ribattezzata "Microman" e dotata di una moltitudine di veicoli spaziali in scala. Sulla base di questa esperienza, ed avendo approcciato al mondo dei Super Robot con i "Magnemo" di Jeeg, Godam, Ga Keen e Barattack, Takara lanciò nel 1980 una propria linea robotica, del tutto slegata dalle licenze televisive. Con "Diaclone" risultava evidente la propensione dell'azienda a creare un trait d'union tra l'estetica *mecha* imperante e un certo "sense of wonder" della Sci-Fi anni Sessanta, e la linea ottenne ampi consensi commerciali proprio per il suo risultare "diversa" da tutti gli altri giocattoli in commercio. A distanza

DIACLONE: ROBOT BASE (1980, Takara) – Il più amato tra i giocattoli della linea Diaclone, Robot Base troneggia dai suoi 46 centimetri di altezza, impreziosito da decine di *features* che lo rendono in tutto e per tutto una reale base operativa per i suoi microscopici piloti dai piedi calamitati: centrale operativa apribile nel petto, navette pronte sulle catapulte di lancio, ascensori funzionanti, missili sparabili. Un capolavoro di ingegneria che ha raggiunto oggi quotazioni da capogiro. ***Collezione Fabrizio Modina***

di quattro anni dalla nascita, certamente influenzati dal realismo imperante introdotto da "Chōjikū Yōsai Macross", i designer Takara inserirono uno spin-off nella serie marchiato "Car Robot" dove il concept di base immaginava comuni automobili e mezzi di trasporto trasformabili in robot. L'alleata statunitense Hasbro intuì la potenzialità dei giocattoli nipponici e li introdusse sul mercato occidentale etichettandoli "Transformers", dando loro un background narrativo e sponsorizzando una serie televisiva co-prodotta tra U.S.A. e Giappone. È dunque questo l'articolato percorso che ha condotto alla genesi di una delle più longeve e redditizie *properties* della storia del giocattolo, un fenomeno totalmente ibrido che ha prodotto due differenti *storytelling* tra Giappone e Stati Uniti, entrambi distribuiti nella totale crossmedialità.

DIACLONE: DIA-BATTLES (1980, Takara) – Vagamente ispirato dal *gattai* di Zambot 3, Dia-Battles si scompone in tre navette, ognuna con i suoi piloti.
Collezione Piero Delrivo

DIACLONE: DIA-ATTACKER (1980, Takara) – Esempio di *henkei*, convertibile in astronave.
Collezione Fabrizio Modina

DIACLONE: GATS-BLOCKER (1980, Takara) – Se il primato di unità assemblabili con *gattai* appartiene a "Kikō Kantai Dairugger XV", che ne possiede addirittura quindici, Gats-Blocker non è da meno, con le sue quattordici navette riunite in un unico corpo.
Collezione Piero Delrivo

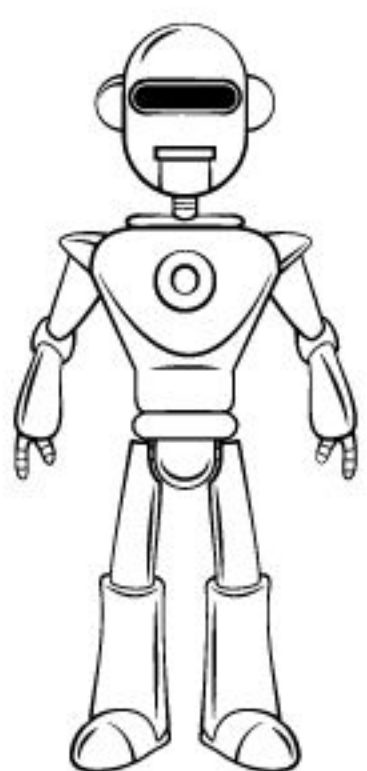
CAR ROBOT: PORSCHE 935 TURBO (1984, Takara) – Esempio di "Car Robot" importato in Italia da Gig, questa tipologia di giocattolo rappresenta il momento intermedio di svolta da "Diaclone" a "Transformers". Mentre la confezione originale presentava ancora entrambi i marchi "Diaclone" e "Car Robot", l'edizione italiana riporta le diciture "Trasformer" (al singolare) e "Auto Robot", anticipando le confezioni ufficiali Hasbro.
Collezione Piero Delrivo

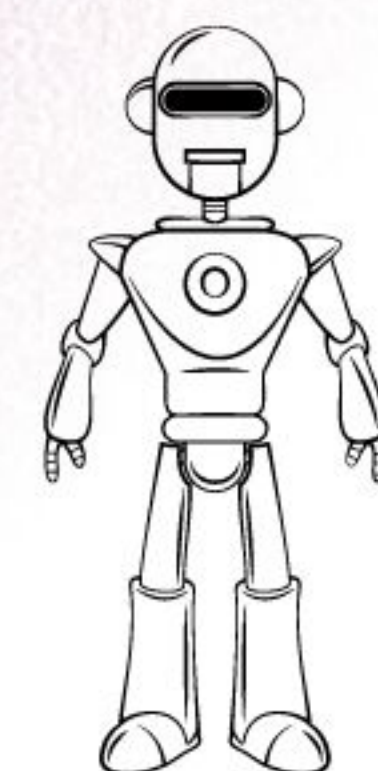
CAR ROBOT/TRANSFORMERS: CONVOY (1984, Takara) – L'icona per antonomasia dei Transformers, conosciuto come Convoy in Giappone, Optimus Prime in America, Commander in Italia. Convertibile da robot ad autotreno, ha subito un lieve restyling nel passaggio tra Takara e Hasbro: la versione "Car Robot" presenta una vistosa scritta "Diaclone" sui lati del rimorchio, sostituita poi dal logo "Autobot" per l'edizione "Transformers".
Collezione Fabrizio Modina

TRANSFORMERS: RODIMUS CONVOY (1986, Takara/Hasbro) – Erede del comandante Convoy/Optimus Prime, Rodimus Convoy (Rodimus Prime nella versione U.S.A.) è stato introdotto nel lungometraggio animato "Transformers Movie" (1986) ed è un'evoluzione di Hot Rod, già comparso nella serie televisiva.
Collezione Fabrizio Modina

TRANSFORMERS: GRIMLOCK, SLAG, SLUDGE, SNARL, SWOOP (1985, Takara/Hasbro) – Già disponibili come "Diaclone", i dinosauri robot sono stati inseriti nella saga dei "Transformers" in virtù del rilevante successo commerciale dei giocattoli. Grimlock (il tirannosauro), Slag (il triceratopo), Sludge (il brontosauro), Snarl (lo stegosauro) e Swoop (il pteranodonte) rappresentano una fazione indipendente all'interno della saga e sono particolarmente apprezzati per la semplicità della trasformazione e gli eleganti dettagli in oro e plastiche trasparenti. ***Collezione Fabrizio Modina***

TRANSFORMERS: FORTRESS MAXIMUS (1987, Takara/Hasbro) – Con il termine della serie animata storica, Toei Doga si impegna in una quadrilogia anime dei Transformers che segue una linea temporale alternativa, esclusivamente dedicata all'audience giapponese. Protagonista del primo capitolo "Transformers: The Headmasters" è il ciclopico Fortress Maximus, un robot/astronave/fortezza considerato oggi il più costoso giocattolo della linea, cinquantacinque centimetri di altezza, peso considerevole, decine di *features* e una gigantesca quanto entusiasmante confezione dalla grafica squisitamente anni Ottanta. ***Collezione Fabrizio Modina***

"Hasbro intuì la potenzialità dei giocattoli Takara e li introdusse sul mercato occidentale etichettandoli *Transformers*"

TRANSFORMERS: STAR SABER (1989, Takara/Hasbro) – In "Transformers V (Victory)" compare Star Saber, creato dal "re" dei *mecha designer* Kunio Ōkawara e ancora più evoluto rispetto ai precedenti Transformers per le sue molteplici doti *henkei* e *gattai*.
Collezione Fabrizio Modina

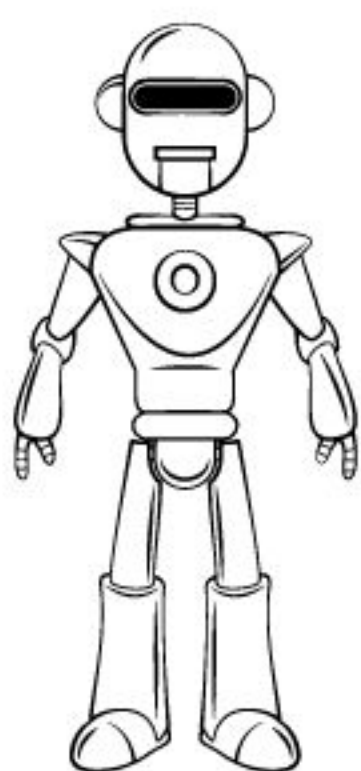
TRANSFORMERS: GOD GINRAI (1988, Takara) – "Transformers: Chōjin Masterforce" è il secondo capitolo della saga nipponica e introduce il nuovo concept di fusione tra esseri umani e i robot senzienti. Leader dell'anime è God Ginrai, un Convoy di seconda generazione in grado di combinarsi con altri Autobot per amplificare statura e potere.
Collezione Fabrizio Modina

MADE IN ITALY E U.S.A.

La grande richiesta di merchandising riferito ai Super Robot indusse i produttori di giocattoli europei e nordamericani a sperimentare con le licenze nipponiche.

L'importazione massiccia in Occidente delle serie animate giapponesi nella prima metà degli anni Settanta provocò una rivoluzione mediatica che, oltre a sconvolgere lo status quo dei cartoni animati, monopolio di Disney al cinema e di Hanna & Barbera in televisione, si riverberava su tutto il panorama dell'industria legata all'infanzia, in particolar modo nell'editoria, la discografia e, ovviamente, il giocattolo. In Italia, in particolare, la trasmissione di "Atlas UFO Robot" ("UFO Robot Grendizer") arrivò come un fulmine a ciel sereno che folgorò la giovane audience, la quale smise di interessarsi alle ormai superate automobiline e bambolotti per cercare nei negozi riproduzioni del nuovo beniamino giunto dallo spazio. Il mercato si fece cogliere impreparato e gli addetti al settore corsero alla spasmodica ricerca di prodotti da piazzare in vetrina. Alcuni facoltosi strinsero accordi con le aziende nipponiche facendo giungere in Europa rimanenze dei chōgokin Popy, Takatoku e altri marchi, in sequenza totalmente casuale e controproducente: mentre tutti cercavano Goldrake, i negozi di giocattoli proponevano Groizer X, Reideen, Captain Harlock e altri *characters* ancora sconosciuti nel nostro Paese.

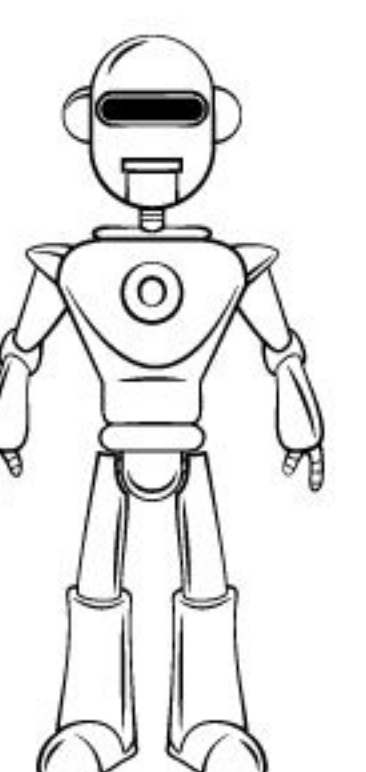
ATLAS UFO ROBOT GOLDRAKE (GRENDIZER) (1978, Fabianplastica) – Probabilmente tutti i bambini italiani ne hanno posseduto uno nel lontano 1978. Lo Spacer della Fabianplastica, piccola azienda veneta che si accaparrò per prima i diritti di "UFO Robot Grendizer" è ricordata per i suoi giocattoli economici e robusti, realizzati in plastica e gomma.
Collezione Fabrizio Modina

ASTRONAVE DI VEGA (MOTHER BURN) (1978, Fabianplastica) – L'astronave di Vega è un orgoglio italiano, poiché non è mai stata realizzata in Giappone, almeno sino al 2011. Esistono due versioni: con decori blu o rosa. *Collezione Fabrizio Modina*

ACTARUS (DUKE FLEED) e ALCOR (KOJI KABUTO) (1978, Fabianplastica/Ceji Arbois) – La sconfinata popolarità di Goldrake/Goldorak in Italia e Francia permise la condivisione di prodotti spesso disponibili in confezione bilingue. I due protagonisti della serie furono ritratti in due bambole articolate, molto accurate e addirittura con caschi removibili, un trattamento speciale che in Giappone non fu riservato ai due *characters*. Entrambi gli articoli risentono di una errata scelta dei materiali, dal momento che gli elastici interni che trattengono le articolazioni sono soggetti a deterioramento, e le mani, realizzate con una gomma di bassa qualità, si sbriciolano con il trascorrere del tempo. Per questo motivo è oggi quasi impossibile trovare le due bambole in ottimo stato e i pochi esemplari rimasti necessitano spesso di restauri.
Collezione Fabrizio Modina

ACTARUS E I SUOI AMICI (1978, Atlantic) – La storica azienda italiana Atlantic, specializzata nella produzione di soldatini fu una delle prime a subire il contraccolpo dello tsunami "UFO Robot Grendizer", che rese cowboy, indiani e militari immediatamente obsoleti. Nel tentativo di cavalcare l'onda, il marchio realizzò un paio di model kit e due confezioni di soldatini che ritraevano i personaggi della serie, eroi e malvagi. Nonostante le piccole dimensioni, la cura dei dettagli è sbalorditiva e i due set godono ancora dell'ammirazione dei collezionisti. ***Collezione Fabrizio Modina***

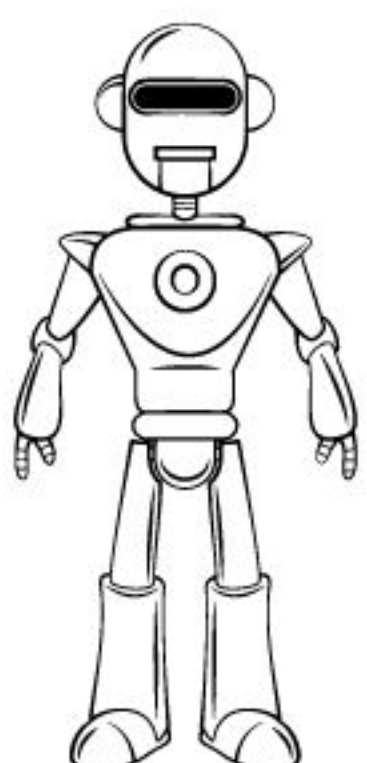
VEGA E I NEMICI DI GOLDRAKE (1978, Atlantic) – Forse ancora più accurato del set di Actarus e Co., quello dei nemici di Goldrake è un esempio di *sculpting* di grande maestria. Atlantic riuscì a realizzare nel 1979 un'altra serie dedicata a "Uchū Kaizoku Captain Harlock" ma dopo poco fu costretta alla chiusura, incapace di adattarsi alle nuove esigenze del pubblico. ***Collezione Fabrizio Modina***

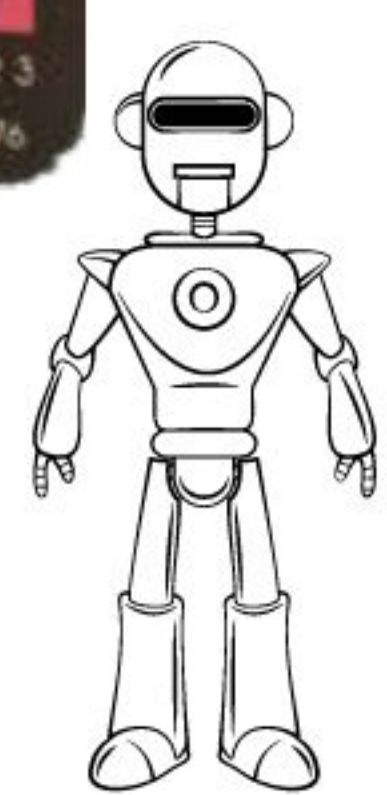
In questa totale anarchia, alcuni distributori illuminati come Gig e, successivamente, Ceppi Ratti, avendo compreso la portata del business, iniziarono una sistematica ricerca di prodotti legati alle licenze acquisite dalle emittenti (che nel frattempo stavano crescendo di numero), proponendoli per la vendita al momento giusto e con la corretta comunicazione. Parallelamente al settore import, si mossero anche tutti i piccoli produttori locali, i quali, lontanissimi dal punto di vista manufatturiero e tecnologico rispetto alle aziende del Sol Levante, tentarono goffamente di proporre le loro versioni dei Super Robot. Qualitativamente al limite del ridicolo, molti di quegli oggetti sono comunque divenuti *cult* con il trascorrere del tempo, in parte per il valore affettivo e in parte per la loro identità di "made in Italy", elemento che li ha resi molto appetibili per i collezionisti asiatici e americani.

Similmente, anche negli Stati Uniti l'"anime mania", esplosa quasi in simultanea con il fenomeno "Star Wars", impose ai colossi del giocattolo una ricognizione oltreoceano e la gara per il dominio del mercato la vinse Mattel, che acquisì il diritto di importazione dei chōgokin e dei Jumbo Machinder Popy riunendoli sotto l'etichetta "Shogun Warriors", marchio con il quale sono giunti anche in Italia. Il picco di maggiore notorietà dei Super Robot negli U.S.A. fu registrato tra il 1984 e il 1986, complice la programmazione di "Voltron: Defender of the Universe" ("Hyakujū Oh Golion") e "Robotech", forzato editing di "Chōjikū Yōsai Macross", "Chōjikū Kidan Southern Cross" e "Kikō Sōseiki MOSPEADA", che spinsero aziende storiche come Matchbox e la stessa Mattel a proporre articoli concepiti in totale autonomia e con look rigorosamente americano.

GOLDRAKE (GRENDIZER) e MAZINGA Z (MAZINGER Z) (1980, Mattel) – La divisione italiana di Mattel si attivò producendo in locale alcuni giocattoli di basso costo ispirati al catalogo Popy. Con minimo sforzo e massima resa giunsero nei negozi alcuni robot decisamente rudimentali, come questa coppia di mini Jumbo Machinder ricavati da un unico stampo di Grendizer. Poco importa se "Mazinga" ha il corpo di Goldrake, il petto di Great Mazinger e la testa di Mazinger Z, molti bambini sono stati ugualmente felici di riceverne uno!
Collezione Piero Delrivo

RIO (KOJI KABUTO) e SAYAKA (1980, Mattel) – La conferma che i produttori occidentali si trovarono più a loro agio con i piloti dei Super Robot che con i giganti d'acciaio, è evidente in questo duo marchiato Mattel, bambole con tute in tessuto e confezioni dalla grafica incerta. Dolls e action figure rappresentavano, infatti, negli anni Settanta il core business nel settore del giocattolo americano, basti pensare ai prodotti Mego dedicati ai super eroi Marvel e DC oppure al gigantesco assortimento di "Star Wars" realizzato da Kenner, dove la centralità era rappresentata dal *character* umanoide. Per questo, i giocattoli *mecha* giapponesi non trovavano (e non trovano tutt'ora) competitor sul piano qualitativo e concettuale.
Collezione Piero Delrivo

"Mattel acquisì il diritto di importazione dei chōgokin e dei Jumbo Machinder Popy riunendoli sotto l'etichetta "Shogun Warriors""

SHOGUN WARRIORS: GOLDRAKE (GRENDIZER), GREAT MAZINGA (GREAT MAZINGER) (1979, Popy/ Mattel) – Alcune confezioni degli "Shogun Warriors" - a seconda del canale distributivo - presentavano diciture esclusivamente in lingua italiana oppure potevano essere multilingue (inglese, tedesco, francese, italiano).
Collezione Piero Delrivo

SHOGUN WARRIORS: POSEIDON (GETTER POSEIDON), GAIKING (1979, Popy/Mattel) – Esclusive della linea "Shogun Warriors" sono le versioni "mini" in metallo dei Super Robot Popy, un prodotto Mattel che non esisteva in Giappone e distribuito con due diversi formati di confezione. ***Collezione Piero Delrivo***

SHOGUN WARRIORS: DRAGUN (GETTER DRAGON), RAIDER (GETTER LIGER), POSEIDON (GETTER POSEIDON) (1979, Popy/Mattel) – I chōgokin Popy vennero riconfezionati e distribuiti da Mattel negli U.S.A. e in Europa come "Shogun Warriors", un lavoro di mero import che fruttò grandi cifre al colosso del giocattolo. Conseguentemente ad alcuni incidenti domestici, dovuti allo sparo diretto dei missili negli occhi dei bambini, questi furono sostituiti da versioni con la punta piatta, un elemento che rende oggi riconoscibili gli "Shogun Warriors" dagli originali nipponici. ***Collezione Piero Delrivo***

SHOGUN WARRIORS: MAZINGA Z (GREAT MAZINGER), (1979, Popy/Mattel) – Anche alcuni Jumbo Machinder furono importati come "Shogun Warriors", con alcune semplificazioni nei dettagli che li rendevano più economici rispetto agli originali. A tutti i soggetti (Grandizer, Great Mazinger – erroneamente chiamato Mazinga Z – Daimos, Gaiking, Getter Dragon, Reideen) fu sostituito il braccio sinistro con una versione spara missili, venduta separatamente in Giappone.
Collezione Piero Delrivo

HIROSHI e MIWA (1979, New Gio.Co) – Decisamente più curate di Jeeg queste due bambole sono diventate una chimera per i collezionisti e ricercate in tutto il mondo. Realizzate in bassa tiratura furono distribuite soprattutto nel centro Italia e scomparvero rapidamente dal mercato. Un prodotto italiano che ha fatto sognare molti giapponesi.
Collezione Virginio De Angelis

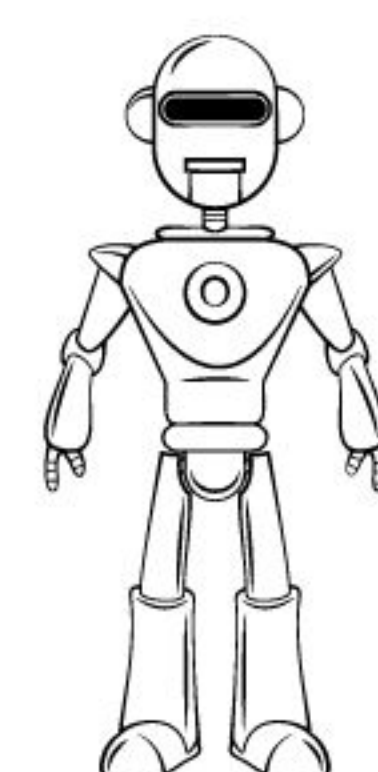
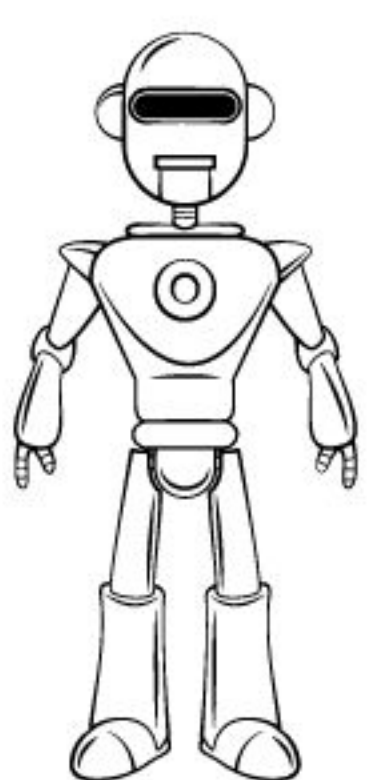
"Qualitativamente al limite del ridicolo, molti di questi oggetti sono divenuti cult con il trascorrere del tempo"

JEEG (1979, New Gio.Co) – Non è magnetico, ma è almeno "d'acciaio" questo Jeeg New Gio.Co in massiccio metallo pressofuso, vagamente dallo stile Bullmark.
Collezione Piero Delrivo

JEEG (1979, New Gio.Co) – La romana New Gio.Co si inserì nel settore acquisendo alcune licenze, tra cui quella di "Kōtetsu Jeeg". Nessuno dei "Magnemo" Takara di Jeeg venne distribuito in Italia ed i bambini non poterono fare a meno di domandarsi perché i "Micronauti" assomigliassero così tanto al robot magnetico ma al tempo stesso questi non compariva mai nei negozi. Chi sostiene di avere posseduto un Jeeg Takara durante gli anni Settanta in Italia, mente o ha ricordi confusi, o, quantomeno, potrebbero essere arrivati alcuni pezzi per casualità d'importazione, ma si tratterebbe di piccole quantità acquistate da pochissimi fortunati. Dunque, gli unici Jeeg sul mercato erano gli approssimativi giocattoli in plastica New Gio.Co, con pugni e missili sparanti ma totalmente privi di calamite. *Collezione Piero Delrivo*

PEGAS (1979, Tercom) – Anche minuscoli produttori, specializzati in gadget e articoli *cheap* hanno lasciato la loro eredità nel campo del collezionismo. Questo Pegas della Tercom, dalla fattura scadente e proporzioni totalmente errate, può raggiungere oggi quotazioni che superano i 200 euro a seconda dello stato di conservazione.
Collezione Piero Delrivo

DAITARN 3 (1980, Al-Es) – Il divario produttivo tra Giappone e Italia è quanto mai evidente in questo Daitarn 3 semovente, una reliquia dell'epoca dei tin toys che non ha nulla a che vedere con il Super Robot di Banjo Haran, ma che si è comunque conquistata una sua nicchia di estimatori.
Collezione Piero Delrivo

ASTRO ROBOT (MACHINE BLASTER): TERREMOTO STELLARE, SFONDAMENTO GALATTICO, TURBINE SOLARE, TEMPESTA SPAZIALE (1980, Mattel) – Altro esempio di riciclo di stampi, gli "Astro Robot" Jumbo Machinder di Mattel sono stati prodotti utilizzando il torso di Grendizer e le gambe di Reideen, aggiungendo approssimativi dettagli e nuove teste per renderli simili ai Machine Blaster trasmessi sulla RAI. Stupendi o terribili? La bellezza è negli occhi di chi guarda. ***Collezione Piero Delrivo***

GUNDAM (1980, Ceppi Ratti) – Il re tra tutti i giocattoli prodotti in Italia, questo Jumbo Machinder è fonte di grattacapi per molti collezionisti, vista la sua estrema rarità. Non esiste alcun Jumbo di Gundam marchiato Clover o di altre aziende giapponesi, quindi, questa pregevole realizzazione Ceppi Ratti rappresenta un caso unico e irripetibile, poiché non esistono altri soggetti in questo formato disegnati dall'azienda.

"Ceppi Ratti iniziò una sistematica ricerca di prodotti legati alle licenze acquisite dalle emittenti televisive, proponendoli per la vendita al momento giusto e con la corretta comunicazione"

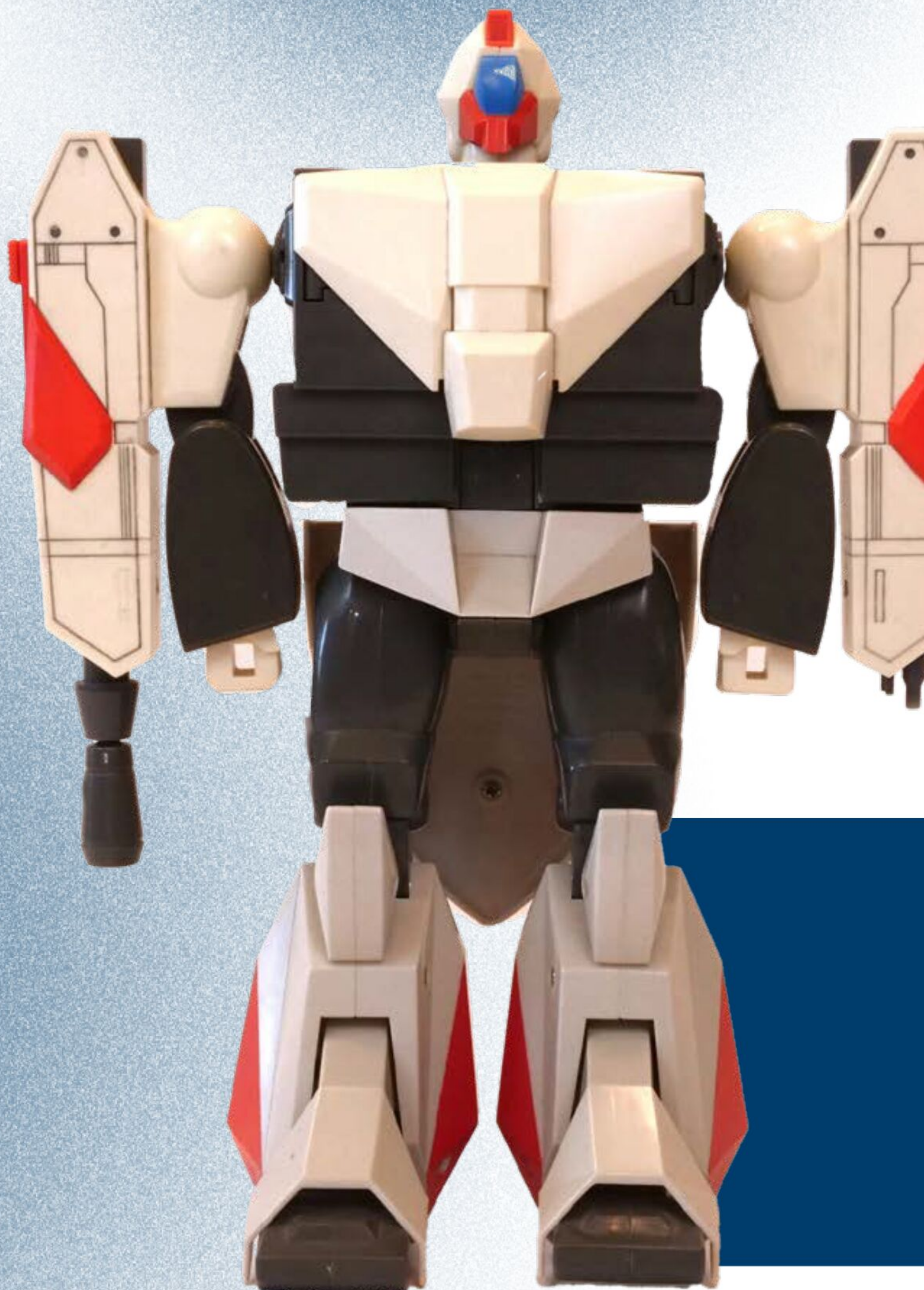
RICK HUNTER (HIKARU ICHIJYŌ), ROY FOKKER (ROY FOCKER), LISA HAYES (MISA HAYASE), LYNN MINMEI (1985, Matchbox) – Quattro dei ventidue soggetti prodotti da Matchbox: le action figure sono articolate in più punti e hanno caschi removibili. È interessante notare come il design si ispiri alla veterana Kenner, che con "Star Wars" aveva inventato il nuovo formato, innovandolo in tema di posabilità dei personaggi.
Collezione Marco Olivotto

VERITECH FIGHTER VF-1S (VF-1S VALKYRIE) (1985, Matchbox) – I giocattoli di Macross di Takatoku erano interamente dedicati ai mecha, nonostante il focus della storia ruotasse intorno al pilota Hikaru Ichijyō e ai suoi amori. Quando l'americana Matchbox acquisì i diritti di "Robotech", i prodotti che immaginò convergevano invece tutti attorno ai characters, esattamente come nella tradizione delle action figure di "Star Wars". Questo Fighter VF-1S in plastica non è in grado di trasformarsi ed è appunto pensato soltanto come complemento di gioco per il piccolo pilota articolato.
Collezione Marco Olivotto

GUNDAM, DAIKENGO, ZAMBOT 3, TRIDER G7 (1981, Ceppi Ratti) – Oltre a distribuire giocattoli originali giapponesi con capillarità e sincronia con le emittenti, formulando una comunicazione su carta stampata e televisiva di forte impatto, Ceppi Ratti si occupò anche della realizzazione di prodotti esclusivi per il solo mercato italiano. Ne sono un esempio questi "battery operated", molto curati stilisticamente e con *feature* vecchio stile, quali il movimento, rotazione del corpo, luci a intermittenza. Moderni tin toys che rielaborano il design Clover aggiungendo un tocco retrò.
Collezione Piero Delrivo

RICK HUNTER (HIKARU ICHIJYŌ), LISA HAYES (MISA HAYASE), LYNN MINMEI (1985, Matchbox) – Per invogliare anche le bambine ad acquistare prodotti "Robotech", Matchbox produsse una linea di bambole in stile "Barbie" alte circa trenta centimetri, immortalando il triangolo amoroso al centro delle avventure di Macross. L'impronta americana è quanto mai evidente: già dalla metà degli anni Ottanta gli anime avevano iniziato a rappresentare un fenomeno globale al quale ogni paese offriva la propria interpretazione al merchandising adattandolo al gusto locale.
Collezione Fabrizio Modina

"Il picco di maggiore notorietà dei Super Robot negli U.S.A. fu registrato tra il 1984 e il 1986, complice la programmazione di *Voltron: Defender of the Universe* e *Robotech*"

CASTLE OF LIONS (1984, Panosh Place/ Mattel) – Le action figure dei piloti di Voltron potevano popolare questo playset, chiuso a forma di castello o apribile come base operativa multifunzione. Un semplice blocco di plastica in grado di evocare le gloriose basi Pla Dx Popy.
Collezione Piero Delrivo

KEITH (AKIRA KOGANE), LANCE (ISAMU KUROGANE), PIDGE (HIROSHI SUZUISHI), PRINCESS ALLURA (FARA HIME), HUNK (TSUYOSHI SEIDŌ) (1984, Panosh Place/Mattel) – Popy non aveva dedicato molto spazio a Golion: un chōgokin DX, uno ST, un Jumbo Machinder e qualche gadget di poco conto. Come "Voltron: Defender of the Universe", la gamma si ampliò grazie a Panosh Place (distribuita da Mattel), che produsse un assortimento di dodici action figure degli eroi e degli avversari, oltre ad alcuni veicoli dei nemici, tra i quali due navette dall'inquietante forma di bara.
Collezione Marco Olivotto

VERITECH HOVER TANK (SPARTAS) (1986, Matchbox) – L'interesse nei confronti dell'anime "Chōjikū Kidan Southern Cross" fu talmente poco in patria da congelare il poco merchandising esistente, qualche model kit riferito ai personaggi principali e nessun giocattolo esistente. L'inserimento nella fortunata saga di "Robotech" giovò alla serie animata perlomeno in Occidente, dove, grazie a Matchbox fu realizzato il modello trasformabile (due su tre configurazioni) dello Spartas, il Super Robot emblema dell'esercito dei Southern Cross. Nonostante il design alquanto grezzo, questo modello è apprezzato per essere, tutt'ora, l'unico giocattolo esistente riferito a questo mecha.
Collezione Fabrizio Modina

A cura di Fabrizio Modina

L'EREDITÀ DEI SUPER ROBOT: YŪSHA ED ELDRAN

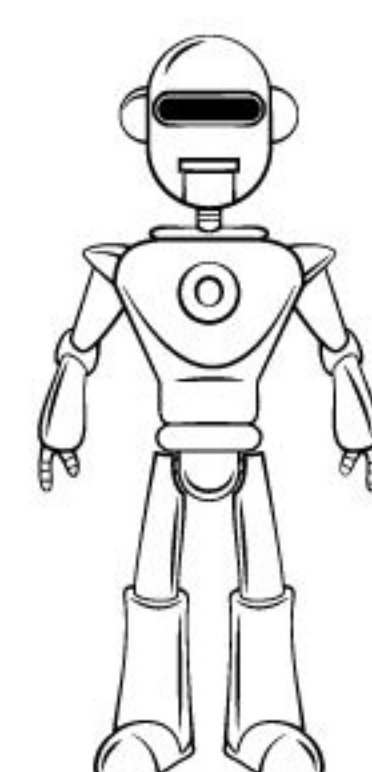
Una nuova generazione di bambini necessitava di serie robotiche semplici e fantasiose, un genere degli anni Settanta che era stato quasi dimenticato vent'anni dopo.

Alla fine degli anni Ottanta in Giappone si verificò un ribaltamento nella produzione di anime rispetto a quanto accaduto nel decennio precedente: le serie a tematica *mecha* si spostavano sempre più verso l'audience adolescenziale e adulta, lasciando quasi totalmente scoperta la nuova generazione di bambini, rimasti senza Super Robot e giocattoli del genere. Intuendo che il grande business dei "Transformers" era ormai in declino, Takara commissionò a Nippon Sunrise una saga di giganti d'acciaio ispirata ai classici di vent'anni prima, con sceneggiature leggere, contenuti adatti al pubblico dei piccoli e, soprattutto, infinite possibilità di gioco. Ad occuparsi del *character design* fu chiamato Kunio Ōkawara, divertito di tornare alle origini senza doversi preoccupare di alcun realismo di sorta. Dal titolo del primo capitolo, "Yūsha Exkizer" (o, più correttamente Exkaiser), storia dell'amicizia tra un ragazzino terrestre e un poliziotto alieno trasmessa nel 1990, fu estratto l'identificativo "Yūsha" (coraggioso), con la quale le impossibili imprese di Super Robot ultra-trasformabili e combinabili tornarono sui teleschermi per ben otto anni, accompagnati da una moltitudine di giocattoli che, pur completamente in plastica, non avevano nulla da invidiare ai DX Popy della Golden Age. Parallelamente, anche Tomy si rivolse a Nippon Sunrise con i medesimi intenti della concorrente e ne conseguì un altro ciclo con similare tipologia di narrazione e obiettivi intenti commerciali, la "Eldran Series", durata però soltanto tre stagioni.

KING EXKIZER E GREAT EXKIZER (1990, Takara) – In "Yūsha Exkizer" il poliziotto intergalattico Exkiser e il suo plotone inseguendo dei malviventi spaziali, giungono sul nostro pianeta e trasferiscono la loro essenza in comuni veicoli di trasporto, modificandoli in robot trasformabili senzienti. L'automobile di famiglia del piccolo Kōta Hoshikawa diventa così un automa in grado di aumentare di dimensioni combinandosi con altri *mecha*, per formare il King Exkizer e, ancora più mastodontico, Great Exkizer. Tutti gli elementi di Exkizer, come anche i suoi compagni God Max e Ultra Raker erano rigorosamente venduti separatamente.

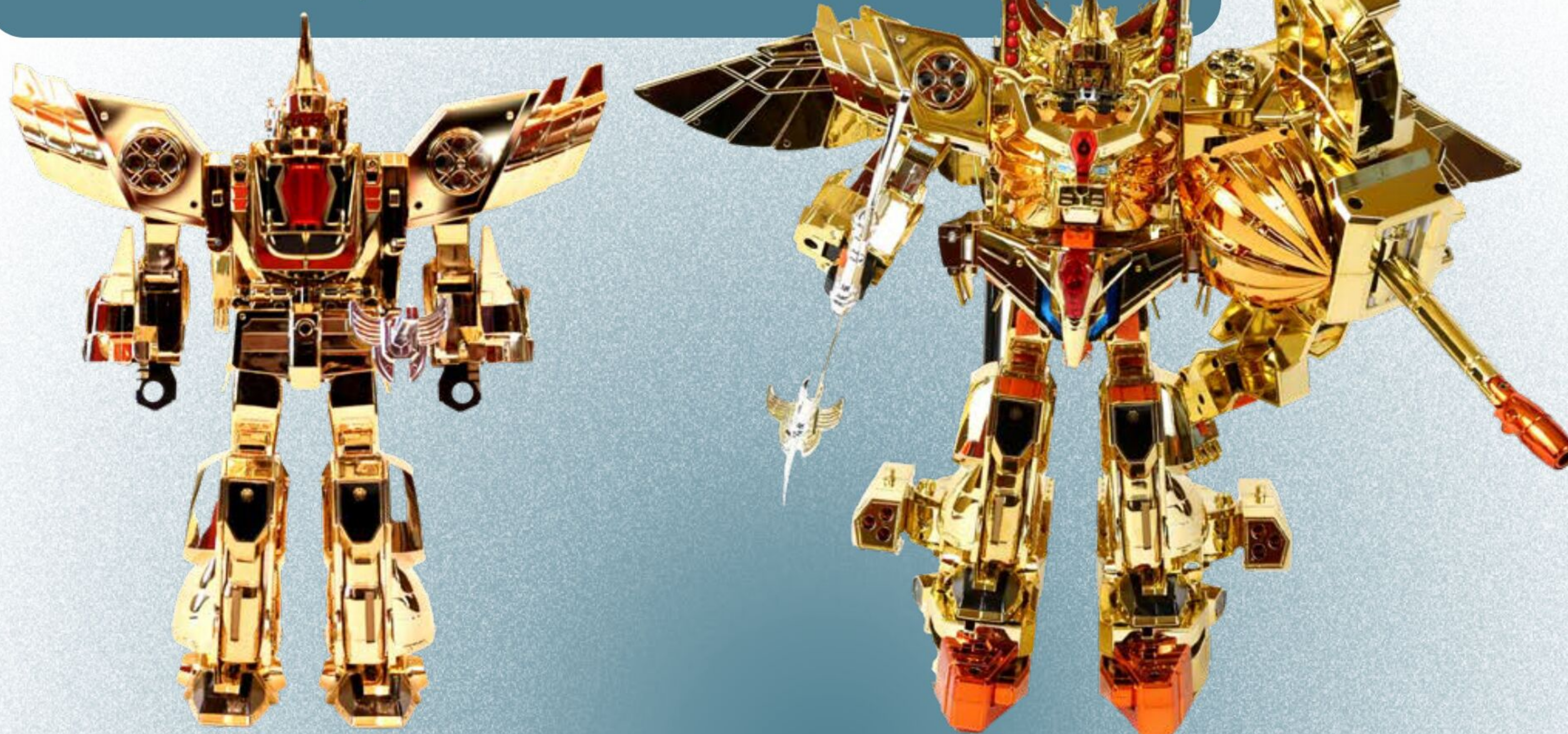
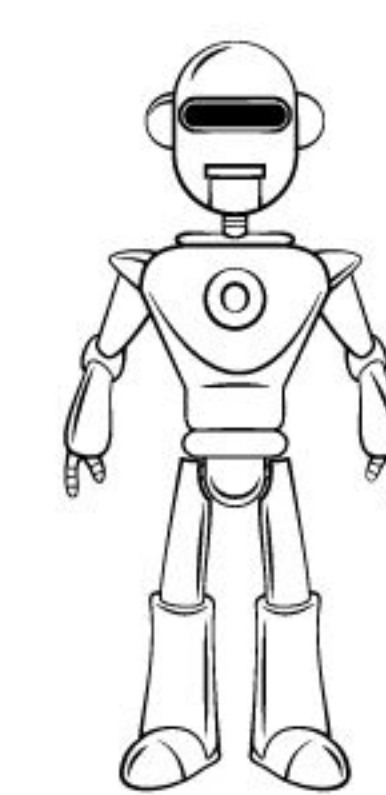
Questi anime e i relativi prodotti non sono mai stati importanti in Italia ma sono ricordati con grande affetto in patria, dove sono diventati recentemente oggetto di un inatteso revival e di un conseguente incremento di valore dei giocattoli.

BUSŌ GATTAI FIGHBIRD E GREAT FIGHBIRD (1991, Takara) – L'androide Yutaro Katori è il protagonista di "Taiyō no Yūsha Fighbird" (il coraggioso del sole) e combatte il malvagio Dr. Jango utilizzando Fighbird, che si evolve in Busō Gattai Fighbird e Great Fighbird, in combinazione con Grand Bird.

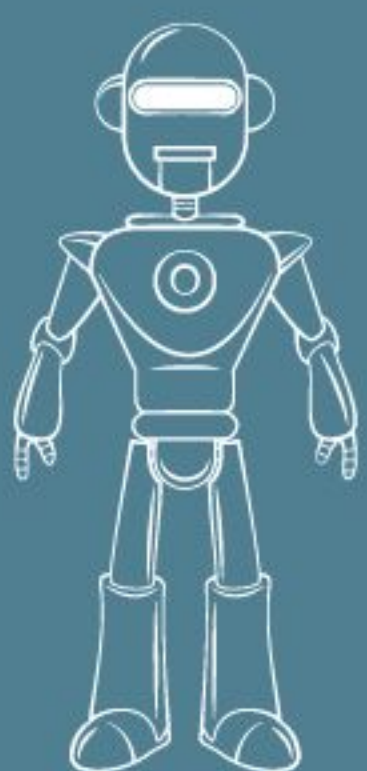
DA-GARN X E GREAT DA-GARN GX (1992, Takara) – Nel terzo capitolo della saga, "Densetsu no Yūsha Da-Garn" (il coraggioso della leggenda) è la Terra stessa a scegliere il suo protettore contro gli invasori spaziali; dona quindi allo studente Seiji Takasuji i Super Robot Da-Garn e Ga-Orn affinché possa difenderla dalle mire di Oh Boss. I due paladini uniti danno forma a Great Da-Garn GX, ma possiedono molte altre configurazioni. Notare come il look del leone sul petto, mutuato da Daltanious, diventi un tema estetico predominante nel ciclo di anime.

MIGHT GAINE E GREAT MIGHT GAINE PERFECT MODE (1993, Takara) – Sono i treni superveloci il tema portante di "Yūsha Tokkyū Might Gaine", (il coraggioso del treno espresso), dove Might Gaine e gli altri Super Robot di proprietà del giovane milionario Might Senpuji ostacolano Black Noir che vuole impossessarsi di Nouvelle Tokyo City. Il notevole giocattolo di Great Might Gaine è formato dal *mecha* principale e dai suoi assistenti Might Kaiser e Might Gunner, invincibili locomotive robotiche.

"Gli "Yūsha", pur completamente in plastica, non avevano nulla da invidiare ai DX Popy della Golden Age"

J-DECKER E FIRE J-DECKER (1994, Takara) – Per il quinto capitolo, "Yūsha Keisatsu J-Decker" (il coraggioso della polizia) viene scelto un background di robot poliziotti che instaurano un rapporto affettivo con lo studente delle elementari Yuta Tomonaga, un legame talmente stretto da costringere la polizia ad assoldare il bambino per migliorare le performance delle forze dell'ordine meccaniche. Ai comandi di Yuta il fedele Deckerd evolve in J-Decker e quindi in Fire J-Decker, in *gattai* con l'autoscala Duke Fire.

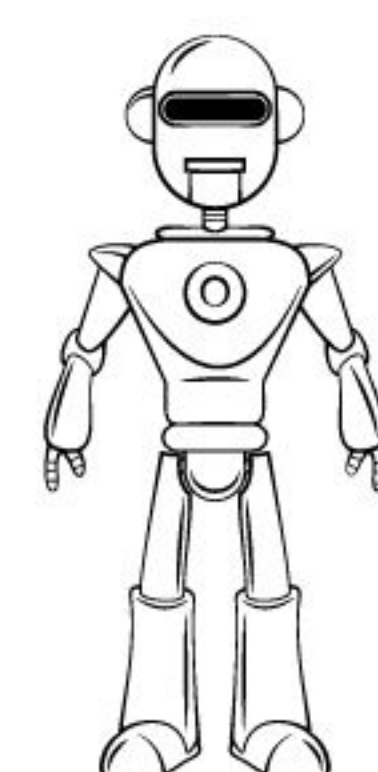
GOLDRAN E GREAT GOLDRAN (1995/2006, Takara) – In "Ōgon Yūsha Goldran" (il coraggioso d'oro) i tre amici Takuya, Kazuki e Dai risvegliano l'antico paladino dorato Goldran (formato dal robot spadaccino Dran e dal drago Golgon) e si imbarcano nella folle avventura di trovare le gemme Power Stone, che risveglieranno altri robot guerrieri giunti millenni fa sulla Terra dal lontano pianeta Legendra. La fusione tra Goldran, la fenice/ninja Sorakage e il leone Leon Kaiser dà vita a Great Goldran, uno dei migliori giocattoli Takara del ciclo degli "Yūsha", realizzato con plastiche in oro opaco nel 1995 e ristampato in edizione DX nel 2006 interamente in oro a specchio.

FIRE DAGWON E SUPERFIRE DAGWON (1996, Takara) – Simili ai Super Sentai, sette liceali giapponesi si trasformano in eroi dai poteri formidabili in "Yūsha Shirei Dagwon" (il coraggioso comandante) grazie ai bracciali speciali donati loro dall'alieno Brave Seijin. Ognuno di essi possiede un Super Robot con capacità provenienti dalla velocità, dalle armi, dal cielo, dalle ombre, dalla terra, dal tuono e dal fuoco, quest'ultimo peculiarità del più potente del team, Fire Dagwon, che si evolve in Superfire Dagwon in unione con la draga Power Dagwon.

GAOGAIGAR (1997, Takara) – Ultimo titolo della saga, "Yūsha Oh Gaogaigar" è certamente il più amato dell'intero ciclo e l'unico ad avere ottenuto un sequel in forma di OVA. Più originale ed esagerativa rispetto alle precedenti sceneggiature, la storia del gigantesco Gaogaigar – formato dalla trivella Drill Gao, dal treno ad alta velocità Liner Gao, dall'aereo spia Stealth Gao e dal leone spaziale Galeon – è ricca di riferimenti ai grandi Super Robot del passato, soprattutto "Mirai Robot Daltanious" e "Mazinger Z" e ruota attorno ad una serie di misteri legati al passato e alla provenienza del felino meccanico e del bambino misterioso arrivato con lui sulla Terra.

"Questi giocattoli non sono mai stati importanti in Italia ma sono molto popolari in Giappone"

RAIJIN OH E GOD RAIJIN OH (1991, Tomy) – "Zettai Miteki Raijin Oh" (1991) è il primo capitolo della "Eldran Series", così chiamata dal nome dell'alieno guardiano della luce Eldran, il quale, per riprendersi dalle ferite subite dopo una cruenta battaglia contro i conquistatori spaziali Jark, è costretto a cedere temporaneamente il suo Super Robot Raijin Oh agli studenti di una scuola elementare giapponese, facendoli diventare, loro malgrado, dei giovani piloti di *mecha* preposti alla salvaguardia del nostro pianeta. Combinandosi con Bakuryū Dragon, Raijin Oh (scomponibile in guerriero, fenice e leone) diventa God Raijin Oh, la sua forma più potente.

GANBARUGER E GREAT GANBARUGER (1992, Tomy) – A minacciare la Terra dopo il Jark Teikoku arrivano i Daimakai, ma Eldran trova altri giovani coraggiosi ai quali donare Go Tiger, Mach Eagle e King Elephant, tre animali meccanici unibili nel poderoso Ganbaruger. A differenza degli "Yūsha", prevalentemente veicoli, il *mecha design* degli "Eldran" è sempre ispirato agli animali: il colossale Great Ganbaruger (che con i suoi quarantatré centimetri di altezza è il più imponente dei giocattoli Tomy) è infatti ottenuto dalla combinazione di Ganbaruger con il drago Gekiryuger e il leone Revolger.

GO-SAURER E KING GO-SAURER (1993, Tomy) – La terza generazione di cavalieri incaricati da Eldran di difendere il pianeta – questa volta dal Kikaika Terikoku – si avvale di formidabili dinosauri robotici, un soggetto da sempre molto amato dei bambini. Uno pterodattilo, uno stegosauro e un brachiosauro sono gli elementi che formano Go-Saurer, il quale, a sua volta, costruisce King Go-Saurer richiamando a sé un triceratopo e un tirannosauro. Il set De Luxe che include Go-Saurer e i suoi compagni Magna Tyrano e Grantops ha raggiunto oggi quotazioni non distanti da alcuni giocattoli DX Popy.

Tutte le opere appartengono alla collezione Fabrizio Modina

A cura di Fabrizio Modina

RITORNO AL PASSATO: IL REVIVAL DEI SUPER ROBOT

Tutto torna: dopo un paio di decenni di oscurità, i Super Robot sono tornati a essere centrali nel collezionismo, non soltanto nelle loro edizioni vintage.

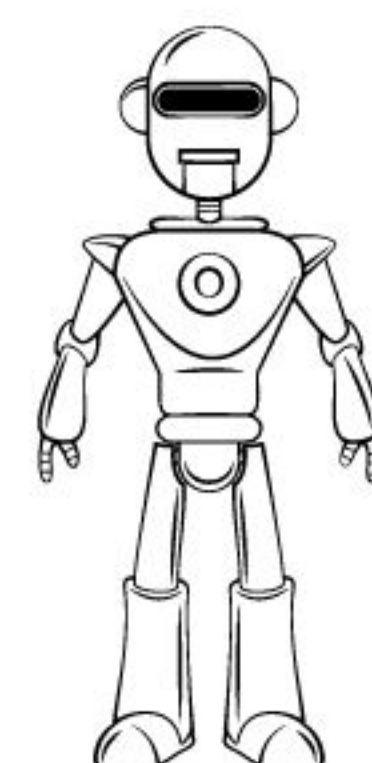
Come un capo d'abbigliamento lasciato per decenni sul fondo di un armadio quasi certamente tornerà di moda, sorte simile è toccata ai Super Robot, che dopo l'abbuffata degli anni Settanta, in Italia e in gran parte del mondo hanno iniziato ad eclissarsi negli Ottanta, sono praticamente scomparsi all'inizio dei Novanta, per poi uscire dall'oblio verso la fine del decennio e tornare in grande stile nel 2000. Poco amati dalle nuove generazioni, i Super Robot restano un simbolo dell'infanzia della Generazione X, un seguito irriducibile di pubblico adulto che, oltre a guardare al vintage con occhi sognanti, cerca oggi prodotti di alta gamma, che non hanno più nulla a che vedere con i giocattoli. La prima ad essersi resa conto di un revival all'orizzonte è stata Bandai, che nel 1997 (sembra ieri, ma non lo è affatto), in forma del tutto sperimentale, propose una versione commemorativa del modello storico di Mazinger Z rinnovandolo con le nuove tecnologie. La linea chiamata "Soul of Chōgokin" entusiasmò subito i collezionisti, aprendo ad una nuova era dei giganti d'acciaio, i quali, nella nuova visione del pubblico (e, di conseguenza, dei produttori) dovevano riprodurre il più fedelmente possibile il look, le *features*, le complicate trasformazioni e tutti i possibili accessori visti negli anime, indipendentemente dal costo finale. Comprati per essere esposti o, addirittura sigillati nelle loro confezioni immacolate, i "Soul of Chōgokin" e tutte le altre linee che presto arrivarono sul mercato, puntavano – e lo fanno tutt'ora – al massimo della qualità e sono spesso soggetti a revisioni per essere adattati alle rapide evoluzioni degli standard produttivi. Negli anni Venti dei 2000 il collezionismo di Super Robot si è quindi identificato in tre canali principali: soltanto oggetti vintage (termine che sarà presto da ripensare, dal momento che gli stessi anni Novanta appartengono ormai alla categoria), soltanto oggetti contemporanei oppure entrambi. A ognuno il proprio Super Robot, e non chiamateli più "giocattoli" o "robottoni"!

SOUL OF CHŌGOKIN: MAZINGER Z (1997, Bandai) – Non poteva che essere dedicato a Mazinger Z il re-start della linea in metallo: Bandai scolpisce nella "super lega" il chōgokin moderno, dotandolo di molti accessori, un'elegante base display e un ingegnoso meccanismo per modificare l'assetto delle ali. A partire dal 1997 il colosso del giocattolo nipponico sviluppa regolarmente upgrade del modello, adattandolo alle aspettative sempre più alte dei collezionisti. La linea "Soul of Chōgokin" ha ormai superato il centinaio di articoli, riformulando con look contemporaneo la quasi totalità del catalogo Popy.

SOUL OF CHŌGOKIN: EVA-01
(2006, Bandai) – Un'altra delle operazioni degne di nota di "Soul of Chōgokin" è risultata nella volontà di tradurre in pregiati modelli in metallo alcuni Super Robot nati tra la fine degli anni Ottanta e la prima metà dei Novanta ai quali non erano mai stati dedicati prodotti di alta gamma, in un preciso momento storico in cui il giocattolo qualitativo era diventato una rarità ed il mercato si era spostato interamente sui model kit in plastica. È il caso, tra i molti, dei *mecha* di "Shin Seiki Evangelion" (IT: "Neon Genesis Evangelion"), anime del 1995 considerato un capolavoro del genere, che per lungo tempo è stato del tutto privo di merchandising per collezionisti esigenti.

DX CHŌGOKIN: VF-1J VALKYRIE
(2018, Bandai) – Tenuti separati da "Soul of Chōgokin", i modelli dedicati a "Chōjiku Yosai Macross" sono stati inseriti nell'etichetta contenitore "DX Chōgokin" fino a monopolizzarla quasi del tutto. L'assortimento di Valkyrie tratte da tutti i capitoli televisivi e cinematografici della saga è diventato consistente, ma i pezzi che diventano subito sold out restano sempre quelli dedicati alla prima serie.

ROBOT SPIRITS: GUNDAM F91, WING GUNDAM, UNICORN GUNDAM (2020/2014/2012, Bandai) – Altra linea di grande successo, "Robot Spirits" ("Robot Damashī") non utilizza metallo, ma si concentra su action figure in plastica e PVC alte mediamente 15/20 centimetri, estremamente dettagliate e articolate e dotate di una profusione di accessori. Serie a prezzo contenuto, ha tradotto tridimensionalmente quasi tutti i Real Robot della Sunrise, incluse le quasi infinite generazioni di Gundam.

DX SOUL OF CHŌGOKIN: COMBATTLER V
(1997, Bandai) – Tutta la magia delle storiche confezioni a valigetta dei De Luxe Popy ritorna nel top di gamma di "Soul of Chōgokin", non a caso brandizzata "DX Soul of Chōgokin", set concepiti per collezionisti dal palato fine che richiedono prodotti curati maniacalmente e in tutto e per tutto fedeli alle controparti animate. Il Combattler V (terzo della linea, che comprende Mazinger Z, Great Mazinger e Voltes V), non solo è scomponibile nei cinque veicoli, ma questi riproducono addirittura effetti sonori e musicali per rendere l'esperienza del *gattai* più emozionante che mai.

PERFECT GRADE: GUNDAM RX-78-2 (1998, Bandai) – I "Gunpla", ovvero i model kit in plastica dell'universo di Gundam rappresentano non solo uno dei core business di Bandai, ma anche una sua precisa identità aziendale, addirittura più nota nel mondo dei chōgokin. Prodotti saltuariamente rispetto alla scala standard "High Grade", i "Perfect Grade" sono la massima espressione del know-how nipponico in materia di ingegneria modellistica, mai superata da altri paesi. Il primo esemplare della linea, ovviamente Gundam RX-78-2, è un gigante di trenta centimetri, interamente articolato (dita comprese), con luci e armi, che richiede almeno due giorni per essere costruito e, come tutti i Gunpla, non necessita né di colla, né di vernici.

CHŌ SHIN GŌKIN: DAIBAJIN (2000, UniFive) – Sussidiaria di Bandai dalla vita breve, UniFive ha marchiato una serie di chōgokin dedicati alle "Time Bokan". Tra questi spicca il Daibajin di Yattodetaman, che, nonostante alcune incertezze nel design, resta una delle versioni più apprezzate del *mecha*.

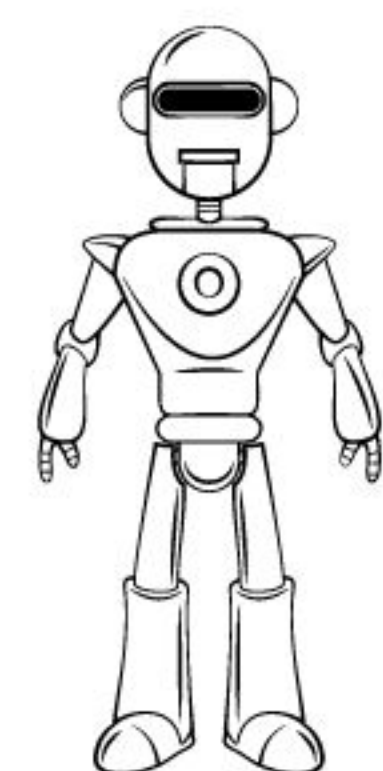
POSE METAL+: GODAM (2021, Pose+) – Tra i brand di formazione più recente, l'hongkonghese Pose+ si è subito distinta per i suoi prodotti "collector-oriented", che in quanto a design e volontà di aderenza agli anime, stanno superando la stessa Bandai. Ne è un esempio questo massiccio Godam che, finalmente, riproduce fedelmente le proporzioni del monolitico Super Robot Tatsunoko Pro. La sua armatura è totalmente removibile per mostrare i meccanismi interni, il ponte di comando e gli hangar dei veicoli dei GoWapper 5.

"I Super Robot restano un simbolo della Generazione X"

BRAVE GŌKIN: JEEG (2011, CM's) – Dagli inizi dei 2000 molte nuove aziende hanno sfidato Bandai nella corsa al revival dei Super Robot, in un clima che ha ricordato molto gli anni Settanta. CM's ha realizzato alcuni pezzi molto interessanti, sottovalutati all'epoca e oggi molto ricercati dai collezionisti pentiti. Questo Jeeg interamente magnetico è il più fedele mai prodotto ed è corredato dal fedele destriero Panzeroid (incluso della confezione), del Big Shooter e dei componenti aerei, marini e terrestri (venduti in due confezioni separate). Esiste anche una limited edition per il mercato italiano comprensiva della miniatura della Magne Rider, la motocicletta di Hiroshi Shiba.

DYNAMITE ACTION!: DIAPOLON (2017, Evolution Toy) – Evolution Toy si è specializzata nella linea "Dynamite Action!" che ha riportato in auge i "Magnemo" Takara, utilizzando la medesima *feature* delle calamite. Questo sistema consente non solo facili trasformazioni ma dona anche una naturale snodabilità agli arti. Il Diapolon nato sotto questa linea è sicuramente il più accurato mai prodotto e possiede i mini UFO all'interno delle sue tre unità.

THE TRANSFORMERS MASTERPIECE: CONVOY (2019, Takara/Tomy) – Nata come competitor di Takara/Tomy a "Soul of Chōgokin", la linea "Mesterpiece" ha come unico focus i Transformers e si è prefissa l'obiettivo di riprodurre con la massima fedeltà l'immagine e le proporzioni degli Autobot e dei Decepticon sia in modalità robot che veicolo. L'obiettivo è stato sicuramente raggiunto grazie a un livello di ingegneria di alto livello derivata dalla progettazione 3D, che ha consentito trasformazioni incredibilmente complesse, impossibili da eseguire senza seguire punto per punto le istruzioni allegate.

UFO ROBOT GRENDIZER (2021, G-Link) – Esiste un settore del collezionismo dei Super Robot di origine recente che non ha nulla a che vedere con i giocattoli ed i modellini. Si tratta delle statue, oggetti artistici prodotti in tirature limitate che immortalano i giganti d'acciaio in tutta la loro gloria mitologica. Estremamente impegnative sia dal punto di vista dell'ingombro che di quello economico, le statue godono di un'*allure* museale, come questo Grendizer che vola tra le nuvole sul suo Spacer, realizzato da G-Link in pochissimi esemplari nel mondo.
Per concessione Chan York Hall

CON SCATOLA O SENZA?

Le confezioni dei Super Robot sono esse stesse degli oggetti da collezione e possono considerabilmente aumentare il valore dell'oggetto.

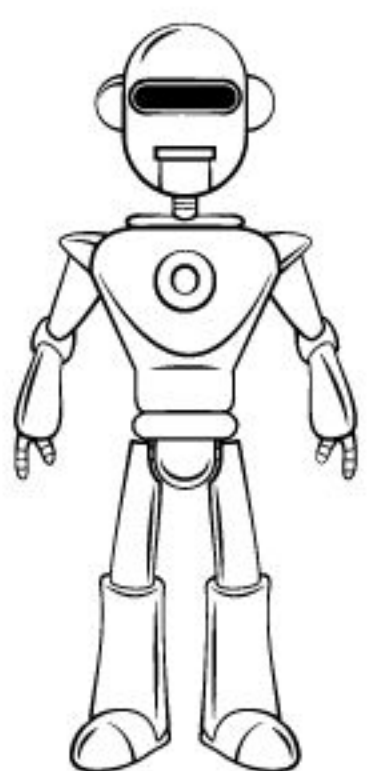
Da bambini, le confezioni di giocattoli hanno breve vita: involucri da aprire con veemenza per apprezzare il vero tesoro, il contenuto. E poi, via! Si vola verso ore di fantasia sin quando l'oggetto dei desideri non si rompe o diventa vecchio e viene sostituito da uno nuovo di zecca. C'è una "Toy Story" in ognuno di noi.

Per questo motivo una grande quantità dei giocattoli giunti sino ad oggi è spesso incompleta, danneggiata e, quasi certamente priva di scatola. Nessuno avrebbe mai potuto predire, negli anni Settanta, che quei compagni di avventure che avevano rallegrato un Natale, sarebbero diventati opere esposte nei musei o beni d'investimento. Le scatole dei Super Robot del passato narrano una storia a sé e sono identitarie dello stile del brand, con grafiche immediatamente riconoscibili e splendidamente retrò, talvolta con l'immagine del contenuto, altre, le più sofisticate, popolate da immagini tratte dagli anime. Campiture in argento, oro e colori puri, scritte aliene (giapponese!), spaccati meccanici e altre illustrazioni, impreziosivano questi scrigni, che sono oggi considerati essi stessi "opere".

Dunque, con scatola o senza? Siete voi a scegliere, in base al vostro gusto, al vostro budget e al vostro spazio, cavalcando felicemente l'onda dei ricordi o adottando rigorosi parametri conservativi.

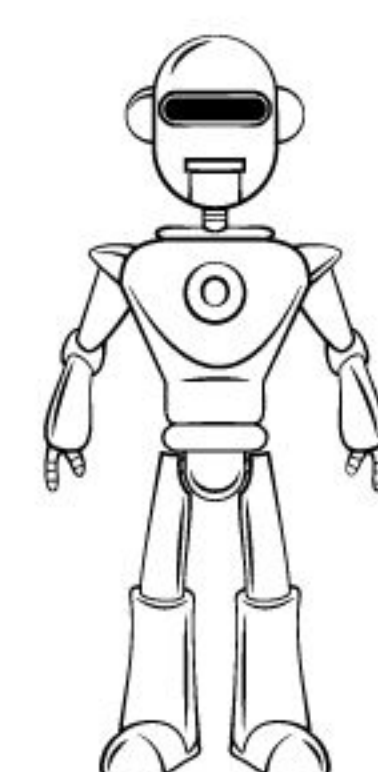
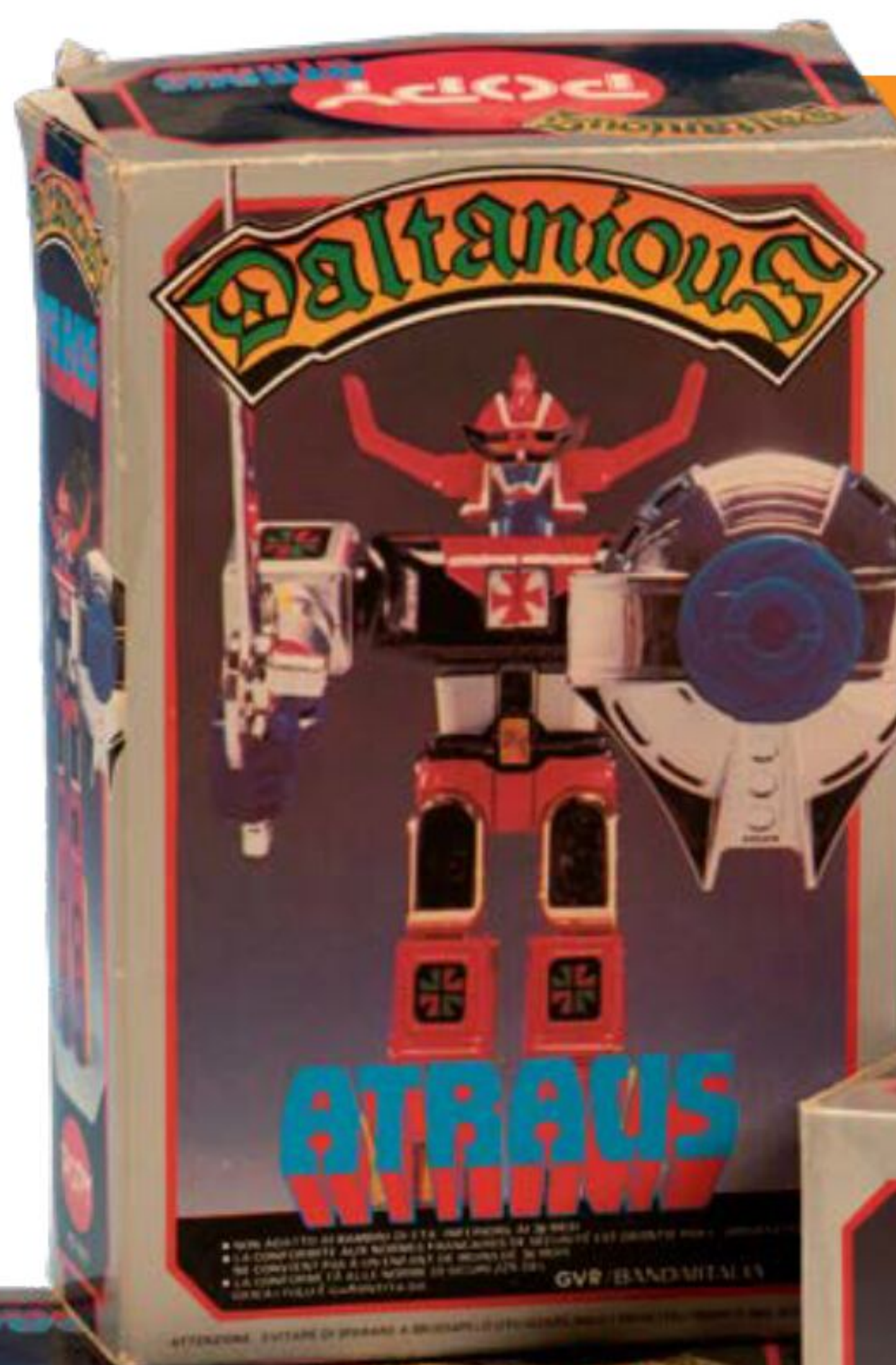
DANGUARD A, GETTER 1, GETTER 2, GETTER 3, DAIMOS, DAIKŪ MARYŪ, DUKE PIT (1974/1978, Popy) – Quattro anni di giocattoli Popy in un'unica immagine. Tutte le confezioni sono originali giapponesi, ad eccezione di Daimos, tradotta in italiano dall'importatore.

UFO ROBOT GRENDIZER DX (1975, Popy) – Confezione originale Popy con Jumbo Machinder sullo sfondo e reale prodotto in primo piano. Notare lo splendido spaccato tecnico del robot sul lato e il colore argento di base, caratteristico di tutta la linea chōgokin.

COMBATTLER V COMBINE BOX (1976, Popy) – Un pezzo di storia del giocattolo la prima confezione a valigetta DX di Popy. La grafica essenziale mostra tutta la dotazione contenuta all'interno.

GETTER DRAGON, GETTER LIGER, GETTER POSEIDON JUMBO MACHINDER (1975, Popy) – Esempi delle confezioni dei Jumbo Machinder, che riportano sul fianco l'elenco degli accessori acquistabili separatamente.

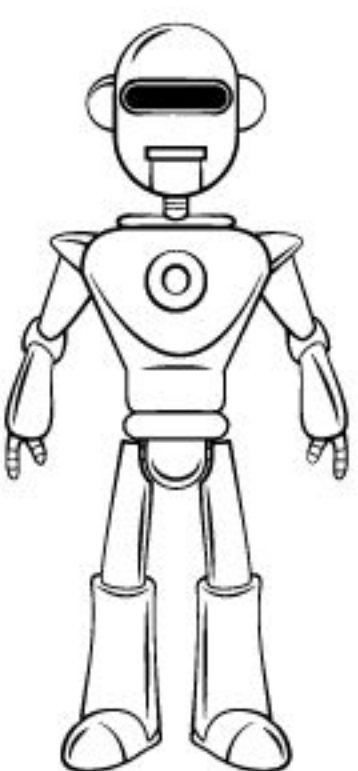
GA KEEN, JEEG, PANZEROID MAGNEMO (1976/1975, Takara) – Lo stile Takara, dai colori accesi e pop è ben evidente nelle scatole dei "Magnemo". È frequente trovare ancora confezioni con l'etichetta del prezzo integra, un dato importante che ci fa pensare, indipendentemente dall'inflazione, a quanto siano esponenzialmente saliti i valori dei giocattoli.

DAIKENGO BUILDPLAN (1978, Takatoku) – Esterno e interno dello splendido set di Daikengo, da molti considerato il migliore giocattolo Takatoku. Altra caratteristica delle confezioni dell'epoca era la cover in cartoncino e pellicola trasparente che sigillava il giocattolo nominando tutte le parti contenute nel box in polistirolo e conferendo un senso di ordine e rigore.

BOSS PALDER E ROBOCRESS (1976, Bullmark) – Proprio come i suoi giocattoli, le scatole Bullmark dimostrano solidità, come indicato dal dettaglio degli angolari rivettati disegnati su ogni spigolo. Una pecca delle scatole con "vetrina", ovvero aperte con pellicola trasparente che permette di vedere il contenuto, è che queste possono risentire molto dell'esposizione alla luce diretta del sole, con conseguenza, non solo il comune sbiadirsi del cartoncino, ma, soprattutto l'ingiallimento irreversibile dell'oggetto e l'indebolimento strutturale delle plastiche.

DALTANIOUS (1981, Popy/Bandai Italia) – Set DX Popy in edizione italiana.

ATRAUS/BELALIUS/GAMPER (ATLAUS, BERALIOS, GUNPER) (1981, Popy/Bandai Italia) – Come il box DX, anche le scatole singole italiane dei tre componenti di Daltanious riportano errate translitterazioni dei nomi.

MACH ATTACKER DE LUXE (1978, Al-Es/Clover) – Per l'auto trasformabile di Banjo Haran, confezione giapponese ristampata dall'importatore italiano mettendo in evidenza le vigenti normative di sicurezza sui giocattoli.

GUNDAM DX (1979, Clover) – Le eleganti scatole Clover erano ricchissime di illustrazioni degli anime, spesso in contraddizione con il design dei giocattoli poco fedele alle versioni televisive.

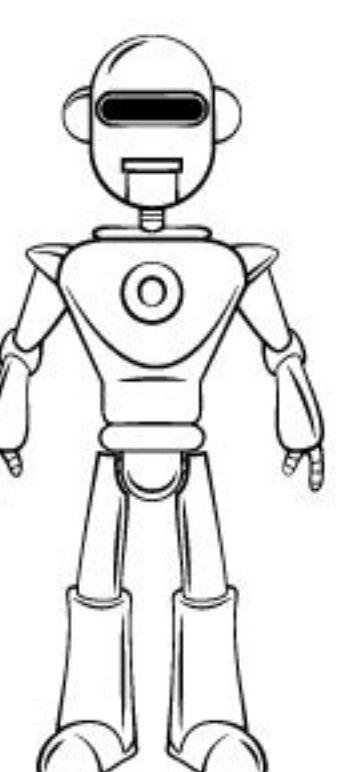
GOLION DX CHOGOKIN (1981, Popy) – Contenuto della confezione DX di Golion, l'oggetto più ricercato da tutti i fan di Voltron.

"Le scatole dei Super Robot del passato narrano una storia a sé e sono identitarie dello stile del brand"

TRIDER G7 E DAIKENGO (1981, Ceppi Ratti/Clover/Takatoku) – Scatole italiane realizzate da Ceppi Ratti. Importante la dicitura "Articolo in TV", che sincronizzava finalmente la trasmissione televisiva con la distribuzione del merchandising, mossa vincente di marketing messa in atto dallo storico importatore piemontese.

TRIDER G7 HENKEI GATTAI SET (1981, Ceppi Ratti/Clover/Takatoku) – Fronte e retro della versione intermedia di Trider G7, priva dello Shuttle. La grafica del retro potrebbe diventare un magnifico poster.

DAIBAJIN ŌGON GASSHIN (1978, Takatoku) – Confezione di un altro status symbol Takatoku qui in tutta la sua gloria (e qualche segno del tempo!) nipponica.

Tutte le opere appartengono alla collezione Piero Delrivo

Di Fabrizio Ponciroli

L'ANGOLO DEI (BEI) RICORDI

Ci sono luoghi che hanno qualcosa di magico. Il negozio di Fabio Addolorato è uno di questi...

"Scopri cosa ti piace fare meglio e chiedi a qualcuno di pagarti per farlo". Questa frase è attribuita alla giornalista inglese Katharine Elizabeth Whitegorn. Fabio Addolorato, titolare del negozio *L'Angolo dei Ricordi*, forse inconsciamente ma in maniera impeccabile, ha messo in pratica questo dogma nel momento in cui ha deciso di trasformare la sua vi-

I robot vintage hanno un fascino irresistibile

Fabio e la moglie Giorgia, le anime dell'Angolo dei Ricordi

scerale passione per i toys nel suo "mestiere". Si prova una sensazione di meraviglia varcando la soglia del suo reame. Magicamente, ci si trova trasportati in un universo parallelo dove l'infanzia regna sovrana. Ovunque cade l'occhio, c'è qualcosa di vintage che sblocca un ricordo. "Wow, quello ce l'avevo anch'io", è l'esclamazione più ricorrente. Fabio mi accoglie, in compagnia della moglie (sua complice e adepta), con professionalità. Sono sufficienti pochi minuti per entrare in sintonia. Dalle sue parole trasuda una passione autentica per i toys, compagni della sua infanzia e ora gioielli da mostrare e vendere a chi li assapora, comprende e venera. Fabio ci apre le porte del suo mondo dove Daitarn III, Jeeg Robot, Goldrake e sono gli amici più cari, quelli di sempre…

Fabio, come è nata la sua passione per i toys?
"Sin da bambino ho amato i giocattoli. Essendo nato nel 1979, ho vissuto in prima persona il periodo clou degli anime in Italia. Li guardavo tutti quanti, anche se avevo i miei preferiti: da Daitarn III a Jeeg Robot, passando per l'Uomo Tigre. La mia fortuna è stata quella di conservare i giocattoli della mia infanzia. Alcuni anche in condizioni perfette, come il Daitarn II Samurai che conservo gelosamente ancora oggi".

E come è finito a gestire un luogo magico come l'Angolo dei Ricordi?
"Dopo gli anni di studio, ho lavorato come dipendente per molti anni. Parallelamente ho portato avanti la mia passione per i giocattoli, frequentando assiduamente mercatini e fiere. Poi è arrivato il momento di decidere se rendere la mia passione un vero e proprio lavoro. Sono partito da un negozietto di 15/20 metri quadri. Ci ho creduto e ora siamo qui".

Quali sono i robot vintage che vanno per la maggiore?
"Il mercato è vastissimo ma direi che i grandi classici, ovvero Daitarn III, Jeeg Robot, Goldrake, Mazinga e Grande Mazinga sono gli evergreen".

Altri capolavori all'Angolo dei Ricordi

All'Angolo dei Ricordi ogni vetrina è nostalgia pura

Come fa il collezionista Fabio ad andare d'accordo con l'imprenditore Fabio?

"Non è facile. Inizialmente, quando mi arrivava la merce, faticavo a pensare da imprenditore. Volevo tenere tutto per me, soprattutto quei 'pezzi' che riguardavano i miei eroi. Poi, ad un certo punto, ho capito che non potevo ragionare solo da collezionista. Comunque, a volte, capita ancora che tenga per me un determinato robot. Avendo praticamente tutto dei miei eroi preferiti, spesso capita che faccia una sostituzione: mi tengo quello in condizioni migliori e metto in vendita l'altro".

Si è mai rammaricato di aver venduto un robot?

"Sì, il Robot 28, versione in metallo con i magneti. L'ho venduto qualche anno fa perché sicuro di poterlo ritrovare. Purtroppo, almeno per ora, non l'ho più ritrovato, anche perché il prezzo è lievitato".

Come si comporta con i robot incompleti e rovinati?

"Cerco, in ogni modo, di completarli ma seguendo una regola precisa, ovvero non inseriamo mai pezzi repro. Quasi impossibile che io aggiunga un pezzo repro ad un robot originale".

Come dimostra questo speciale, i giocattoli robot degli anni '70 e '80 sono sempre più ricercati. Come se lo spiega?

"Il fenomeno è esploso negli ultimi anni, direi anche sorprendentemente. Secondo me era già a un livello importante, a livello di quotazioni, qualche anno fa ma l'interesse sui robot, e i giocattoli vintage in generale, continua a crescere esponenzialmente".

C'è il rischio che, un giorno, tutto questo interesse finisca?

"Difficile pensare quello che possa accadere in futuro. Già 10/15 anni fa sentivo persone che erano certe che il mercato dei giocattoli robot sarebbe finito e, invece, è accaduto l'esatto contrario. Personalmente credo che alcuni 'pezzi', a prescindere da tutto, resteranno sempre iconici e ricercatissimi, al pari di vere e proprie opere d'arte".

Ci sarebbe tanto altro da raccontare. Gli aneddoti di Fabio sono gustosi, tanto quanto l'ammirare i tanti "capolavori" che ci circondano. Collezionare è davvero speciale e, come dice sempre Fabio ai suoi clienti, "... Questa è una malattia buona". Nient'altro da aggiungere. Un consiglio: una visita all'*Angolo dei Ricordi* è d'obbligo. Il bambino che è ancora dentro di voi ne sarà felice...

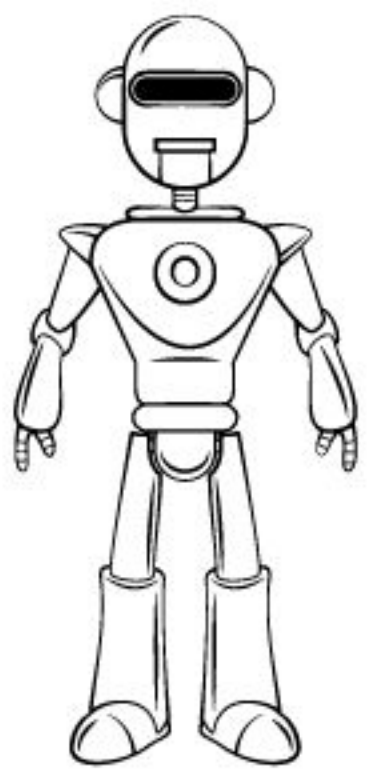
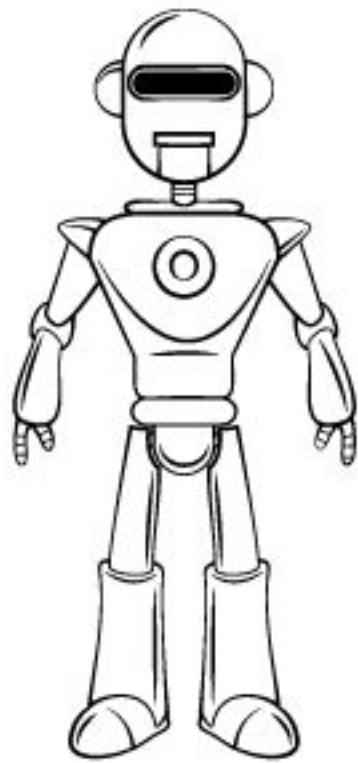
L'Angolo dei ricordi, lo trovate in Viale Rimembranze a Cogliate (MB).

つづく

LE QUOTAZIONI

Il mercato dei Super Robot vintage è ovviamente dominato dal Giappone, ma sono i collezionisti intorno al mondo a determinare l'incremento dei valori a seconda della domanda.

L'attuale sistema collezionistico ha determinato una scala di "grading", un livello di condizione della conservazione dei giocattoli che, escludendo il "rottame" o accessori sparsi (spesso utili per completare un set con pezzi mancanti!), parte dalla condizione di "**loose**", ovvero senza confezione, più o meno integro e completo, sale a "**boxed**", con confezione (anche in questo caso contenuto e scatola posso avere grado diverso di conservazione), per arrivare a "**mint**", assolutamente nuovo, immacolato, perfetto, rarissimo.
Collezionare deve essere un piacere, un'espressione della conservazione del ricordo o della salvaguardia di un'epoca e non esistono regole scritte per definire quale è il "vero" collezionista. Tanti o pochi che siano i Super Robot nelle vostre vetrinette, un po' malconci o perfetti, con la scatola ancora sigillata o senza, l'importante è che sia la vostra passione a spingervi ad acquistarli, perché senza quella, diventeranno soltanto giocattoli costosi privi di anima.
Questa è una tabella estremamente indicativa di valori datata al periodo di uscita di quest'opera, da considerarsi utile per valutare un range medio di prezzo di mercato, per giocattoli in condizioni loose completi e mint in box, indipendentemente dalle molteplici variabili di conservazione. I valori qui espressi non devono essere in alcun modo interpretati come dati certi, ma piuttosto come un tentativo di analisi del mercato all'anno 2024.

ARTICOLO	LINEA	ANNO	BRAND	VALORE LOOSE	VALORE BOXED
ROBOT					
MAZINGER Z VER. 1	CHOGOKIN	1974	POPY	4.000 €	20.000 €
MAZINGER Z VER. 2	CHOGOKIN	1975	POPY	1.500 €	3.500 €
MAZINGER Z VER. 3	CHOGOKIN	1975	POPY	400 €	1.800 €
MAZINGER Z VER. 4	CHOGOKIN	1979	POPY	150 €	400 €
GETTER 1	CHOGOKIN	1974	POPY	200 €	600 €
GETTER 2	CHOGOKIN	1974	POPY	200 €	600 €
GETTER 3	CHOGOKIN	1974	POPY	400 €	1200 €
GREAT MAZINGER	CHOGOKIN	1974	POPY	150 €	500 €
REIDEEN	DX CHOGOKIN	1975	POPY	150 €	1.000 €
GETTER DRAGON	CHOGOKIN	1975	POPY	100 €	350 €
GETTER LIGER	CHOGOKIN	1975	POPY	100 €	250 €
GETTER POSEIDON	CHOGOKIN	1975	POPY	250 €	800 €
GRENDIZER	DX CHOGOKIN	1975	POPY	400 €	2000 €
TETSUJIN 28GO	CHOGOKIN	1976	POPY	400 €	1600 €
GAIKING	CHOGOKIN	1976	POPY	180 €	600 €
DAIKU MARYU	DX CHOGOKIN	1976	POPY	120 €	600 €
COMBATTLER V	DX CHOGOKIN	1976	POPY	150 €	500 €
DANGUARD A	DX CHOGOKIN	1977	POPY	200 €	800 €
VOLTES V	DX CHOGOKIN	1977	POPY	400 €	1.600 €
DAITETSUJIN 17	DX CHOGOKIN	1977	POPY	300 €	1.200 €
DAIMOS	DX CHOGOKIN	1978	POPY	350 €	1.500 €
NEW GOD PHOENIX	POPYNICA	1979	POPY	300 €	1.600 €
DALTANIOUS	DX CHOGOKIN	1979	POPY	400 €	1.800 €
GORDIAN	DX CHOGOKIN	1979	POPY	300 €	1.700 €
CLINT	CHOGOKIN	1979	POPY	250 €	750 €
BATTLE FEVER ROBOT	CHOGOKIN	1979	POPY	100 €	300 €
BATTLE SHARK	DX	1979	POPY	200 €	500 €
GOD SIGMA	DX CHOGOKIN	1980	POPY	200 €	800 €
SHIN TETSUJIN 28GO	CHOKINZOKU	1980	POPY	1.000 €	6.000 €

ARTICOLO	LINEA	ANNO	BRAND	VALORE LOOSE	VALORE BOXED
DAIDENJIN	CHOGOKIN	1980	POPY	150 €	600 €
DENJI TIGER	DX	1980	POPY	400 €	1.800 €
SAIZANCE	CHOGOKIN	1980	POPY	100 €	350 €
GOLION	DX CHOGOKIN	1981	POPY	600 €	2.000 €
GOD MARS	DX CHOGOKIN	1981	POPY	400 €	1.300 €
SUN VULCAN ROBOT	DX CHOGOKIN	1981	POPY	400 €	1.600 €
GOGGLE ROBOT	DX CHOGOKIN	1982	POPY	350 €	1.600 €
ALBEGAS	DX CHOGOKIN	1983	POPY	300 €	600 €
TIME MECHABUTON	Z GOKIN	1975	TAKATOKU	300 €	1.600 €
YATTER WAN	Z GOKIN	1977	TAKATOKU	150 €	350 €
YATTER PELICAN	Z GOKIN	1977	TAKATOKU	150 €	500 €
YATTER ANKOU	Z GOKIN	1977	TAKATOKU	400 €	1.300 €
YATTER KING	Z GOKIN	1977	TAKATOKU	150 €	400 €
DAIKENGO	DX Z GOKIN	1978	TAKATOKU	800 €	3.500 €
ZENDA LION	Z GOKIN	1979	TAKATOKU	150 €	500 €
BIG DAI-X	DX GOKIN	1980	TAKATOKU	400 €	1.600 €
OTASUKE SUNDAY	DX Z GOKIN	1980	TAKATOKU	200€	500 €
GOSHOGUN	DX GOKIN	1981	TAKATOKU	400 €	1.600 €
BRAIGER	DX GOKIN	1981	TAKATOKU	250 €	900 €
DAIAPOLON	DX ZINCLON	1976	BULLMARK	500 €	3.000 €
MECHANDER ROBOT	DX ZINCLON	1977	BULLMARK	3.500 €	20.000 €
ZAMBOT 3	DX DIE CAST	1977	CLOVER	800 €	5.000 €
DAITARN 3	DX DIE CAST	1978	CLOVER	150 €	800 €
TRIDER G7 Gattai set	DX DIE CAST	1980	CLOVER	400 €	2.500 €
GUNDAM/G FIGHTER	DX DIE CAST	1979	CLOVER	400 €	2.000 €
GUNTANK	DIE CAST	1979	CLOVER	300 €	900 €
DAIOJA	DX DIE CAST	1981	CLOVER	400 €	1.400 €
JEEG	MAGNEMO	1975	TAKARA	100 €	900 €
PANZEROID	MAGNEMO	1975	TAKARA	100 €	500 €
MAGNE RIDER	MAGNEMO	1975	TAKARA	250 €	1.000 €
BIG SHOOTER	MAGNEMO	1975	TAKARA	200 €	800 €
GODAM	MAGNEMO	1976	TAKARA	180 €	800 €
GA KEEN	MAGNEMO	1976	TAKARA	150 €	900 €
PRIZER/MIGHTY	MAGNEMO	1976	TAKARA	300 €	900 €
BARATTACK	MAGNEMO	1977	TAKARA	150 €	
PENTAGORAS	MAGNEMO	1977	TAKARA	150 €	800 €
ROBOT BASE	DIACLONE	1980	TAKARA	600 €	4.000 €
PEGAS	ULTRA GOKIN	1975	NAKAJIMA	150 €	600 €
GROIZER ROBOT	ULTRA GOKIN	1976	NAKAJIMA	100 €	400 €
BOSS PALDER	BIGGER GOKIN	1976	TAKEMI	70 €	200 €
BULL CAESAR	BIGGER GOKIN	1976	TAKEMI	70 €	200 €
THUNDAIOR	BIGGER GOKIN	1976	TAKEMI	600 €	1.600 €
BOSS PALDER	BIGGER GOKIN	1976	TAKEMI	100 €	350 €
GRANFIGHTER	BIGGER GOKIN	1977	TAKEMI	300 €	800 €
SPINLANCER	BIGGER GOKIN	1977	TAKEMI	180 €	600 €
BULLGEITER	BIGGER GOKIN	1977	TAKEMI	150 €	400 €
JUMBO					
GETTER 1	JUMBO MACHINDER	1974	POPY	1.400 €	3.500 €
GETTER 2	JUMBO MACHINDER	1974	POPY	1.500 €	3.000 €
GETTER 3	JUMBO MACHINDER	1974	POPY	5.000 €	10.000 €
GRENDIZER	JUMBO MACHINDER	1975	POPY	1.500 €	3.500 €
MADE IN ITALY					
GUNDAM	BATTERY OP.	1981	CEPPI RATTI	400 €	1.800 €
DAIKENGO	BATTERY OP.	1981	CEPPI RATTI	400 €	1.500 €
ZAMBOT 3	BATTERY OP.	1981	CEPPI RATTI	400 €	1.400 €
TRIDER G7	BATTERY OP.	1981	CEPPI RATTI	400 €	1.200 €

Il prossimo volume della collana JM ALBUM, dedicato agli album di figurine giapponesi, sarà disponibile in edicola, libreria e fumetteria a partire dal 20 ottobre

JM ALBUM
GIOCATTOLI ROBOT

Bimestrale - Prezzo di copertina 12,90 €

La divisione Comics di Sprea pubblica anche Anime Cult, PSM e Japan Magazine

Direttore editoriale: Alessandro Agnoli
Coordinamento editoriale: Massimiliano Zagaglia

Realizzazione editoriale a cura di: **Onoff di Fabrizio Ponciroli & Co**
Impaginazione: Davide Mazzucchi
Testi: Piero Delrivo, Fabrizio Modina, Marco Olivotto, Fabrizio Ponciroli, Emanuela Zilio
Foto: Vittorio Giannella
Collezioni private: Piero Delrivo, Fabrizio Modina

Sprea S.p.A.
Sede Legale: Via Torino, 51 20063 Cernusco Sul Naviglio (MI) - Italia
P.I. 12770820152 - Iscrizione Camera Commercio 00746350149

CDA: Luca Sprea (Presidente), Alessandro Agnoli (Amministratore Delegato), Mario Sprea, Giulia Spreafico, Stefano Pernarella

ADVERTISING, SPECIAL PROJECTS & EVENTS
Segreteria: Emanuela Mapelli - Tel. 02 92432244 - emanuelamapelli@sprea.it

SERVIZIO QUALITÀ EDICOLANTI E DL
Sonia Lancellotti, Luca Majocchi - Tel. 02 92432295
distribuzione@sprea.it - 351 5582739

ARRETRATI
Arretrati: si acquistano on-line su www.sprea.it/arretrati
abbonamenti@sprea.it Tel: 02 87168197 (lun-ven / 9:00-13:00 e 14:00-18:00)
329 3922420

FOREIGN RIGHTS
Paolo Cionti - Tel. 02 92432253 - paolocionti@sprea.it

SERVIZI CENTRALIZZATI
Art director: Silvia Taietti
Grafici: Alessandro Bisquola, Nicole Bombelli, Tamara Bombelli, Nicolò Digiuni, Marcella Gavinelli, Luca Patrian
Coordinamento: Chiara Civilla, Tiziana Rosato, Roberta Tempesta, Silvia Vitali
Amministrazione: Erika Colombo (responsabile), Irene Citino, Desirée Conti, Sara Palestra - amministrazione@sprea.it
Ufficio Legale: Francesca Sigismondi

Japan Magazine, testata registrata al tribunale di Milano il 21.09.2005
con il numero 623. ISSN 3034-8706
Autorizzazione ROC n° 6282 del 29/08/2001

Direttore responsabile: Luca Sprea

Distributore per l'Italia: Press-Di Distribuzione stampa e multimedia S.r.l. 20090 Segrate (MI)

Distributore per l'Estero: SO.DI.P S.p.A. Via Bettola, 18- 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. +39 02 66030400 - Fax +39 02 66030269 - sies@sodip.it - www.sodip.it

Stampa: Arti Grafiche Boccia S.p.A. Via Tiberio Claudio Felice, 7 - 84131 Salerno

Simbolo identitario della Generazione X, i Super Robot sono protagonisti indiscussi del genere “mecha”, uno dei molteplici filoni narrativi sviluppati dai manga e dagli anime nipponici e certamente il più rappresentativo degli anni Settanta e parte degli Ottanta. Con il loro arrivo in Italia nel 1978, i giganti d’acciaio rivoluzionarono l’entertainment del pubblico più giovane e forzarono i rivenditori di giocattoli ad adeguarsi alla loro fulminea invasione. In Giappone la loro presenza segnò un importante momento di transizione nella produzione del merchandising che passò dalla latta alla lega in metallo, impegnando i designer e gli sviluppatori a concepire modelli sempre più dettagliati e complessi, più simili possibile agli eroi della televisione. I *chōgokin*, i robot in metallo ideati dal brand Popy nel 1974 hanno compiuto in cinquant’anni di vita un viaggio straordinario che ha completamente stravolto la loro ragione d’esistere: nati come giocattoli per l’infanzia, abbandonati e dimenticati durante l’adolescenza, rivalutati all’inizio del 2000, consacrati ad opere d’arte per collezionisti nel nostro tempo. Questo volume, curato dai maggiori esperti del settore, vi porterà indietro nel tempo analizzando produttori, linee, evoluzioni e rivoluzioni del collezionismo di Super Robot, risvegliando ricordi lontani o un irrefrenabile desiderio di possedere questi gioielli, che dalle mani dei bambini sono passati alle teche dei musei.

GIOCATTOLI ROBOT

COLLEZIONISMO

Da dove iniziare? Un manuale per orientarsi in un universo vasto e complesso

JEEG E GLI ALTRI

Il potere magnetico dei modelli della rivoluzionaria linea “Magnemo” di Takara

LE BASI SEGRETE

Micromondi dai mille dettagli divenuti estremamente rari

REAL ROBOT

I Super Robot si evolvono per adattarsi alla nuova esigenza di realismo tecnologico

MADE IN ITALY

Non solo Giappone: anche nel nostro paese sono stati prodotti articoli esclusivi

LE CONFEZIONI

Le scatole dei robot sono delle opere d’arte tanto quanto il contenuto

JAPAN MAGAZINE ALBUM N. 01 - 12,90 €
40001
9 773034 870796
BIMESTRALE - P. I. 18-06-2024 - LUGLIO/AGOSTO
CONTO DEPOSITO